

Por sólo 395 ptas. 2'37€
Revista práctica para usuarios de PLAYSTATION
Año II - Número 13
Play manía
Portugal 480 $ Cont.
HOBBY PRESS
Novedad
GRAN TURISMO 2: Sencillamente, genial
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas. en cada juego que te compres para PlayStation
Excepto línea Platinum
Guías y soluciones
•TOMB RAIDER IV
•DINO CRISIS
•FF VIII
Novedad
EHRGEIZ: Los héroes de Final Fantasy VII, se pasan a la lucha
LIGHTYEAR
SPACE RANGER
LASER
TODOS LOS JUEGOS Y PERIFÉRICOS PARA PLAYSTATION COMENTADOS Y PUNTUADOS
Reportaje
Vuelven los juguetes más divertidos
TOY STORY 2
Y además: TRACK & FIELD 2, FIGHTING FORCE 2, GALERIANS, COOLBOARDERS 4, GRANDIA




NO OLVIDES

MIENTRAS CAMBIAS DE MARCHA CADA DOS SEGUNDOS, A TODA VELOCIDAD Y SORTEAS PUENTES, VALLAS, CURVAS CERRADAS Y VIGILAS LA TEMPERATURA DEL ACEITE, LOS EQUIPOS ELECTRÓNICOS, LA PRESIÓN DE LOS NEUMÁTICOS Y LA POSICIÓN EN EL MAPA, **FIJARTE EN EL CRONO.**

NO ES UN COCHE DE RALLIES, ES EL INFIERNO.

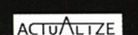











www.rallychampionship.net

www.electronicarts.es

Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.° Local 2 28037 Madrid España Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65 TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**

PlayStation y son marcas comerciales de Sony Entertainment Inc. © 2000 Ltd actualizado, (anteriormente Europress Software Ltd.) y HotGen Studios Ltd. Las marcas comerciales Volkswagen, patentes de diseño y copyrights son usados con la aprobación de su propietario. Las marcas comerciales y logotipos de Castro son propiedad de Castrol Limited. Gracias a SEAT S.A. y SEAT Sport. Pirelli es una marca comercial registrada de Pirelli S.p.A Electronic Arts y el logotipo de Electronic Arts son marcas comerciales de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y/u otros países. Todos los derechos reservados.

# SUMARIO

Número 13 - Febrero 2000



## EDITORIAL

Después de la tempestad navideña, lo lógico sería pensar que las compañías van a relajarse un poquito y se van a tomar unos mesecitos de descanso. Vamos, que lo normal sería que, al menos durante un par de meses, fueran editadas pocas novedades y que hasta la llegada de la primavera no viésemos títulos de auténtico interés.

Pues nada más lejos de la realidad, amigos, porque este año a los usuarios de PlayStation no se nos va a conceder ni un minuto de respiro.

De entrada, algunos de los juegos más alucinantes de todos los tiempos van a hacer su aparición en los primeros meses del 2000.

La primera muestra de ello es el impresionante, maravilloso, genial simulador de velocidad *Gran Turismo 2*, título esperadísimo al que van a seguir muy pronto los no menos deseados *Colin McRae 2* y *Residen Evil 3*. Magnífico.

Pero lo más alucinante de todo es que antes de que nos demos cuenta, exactamente el día 4 de marzo, Sony va a poner a la venta en Japón su flamante PlayStation 2, circunstancia que, como podéis imaginar, va a revolucionar el mercado y va a hacer correr ríos y ríos de tinta en todas las revistas especializadas.

Vamos, que si pensabais que teníais por delante unos mesecitos tranquilos para disfrutar sin más complicaciones de los juegos que os habéis comprado estas navidades, estabais equivocados de parte a parte, porque el año 2000, desde este mismo mes de enero, se presenta como uno de los más movidos de toda la historia de los videojuegos.

Un consejo: no dejéis de leernos, porque en Playmanía vamos a teneros puntualmente informados de todos las apasionantes noticias que se nos avecinan para los próximos meses.


## STAFF

**DIRECTOR:** Amalio Gómez.
**DIRECTORA DE ARTE:** Susana Lurguie.
**REDACCIÓN:** Sonia Herranz (Redactora Jefe)
Alberto Lloret (Jefe de Sección), Jonathan Dómbriz.
**DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:**
Álvaro Menéndez (Jefe de Maquetación), Lidia Muñoz.
**SECRETARIA DE REDACCIÓN:** Ana María Torremocha.
**COLABORADORES:** Olga Herranz, Javier Herrero, J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Francisco Javier Mariscal, Mercedes López.

**EDITA:** HOBBY PRESS S.A.
**DIRECTOR GENERAL:** Robert Sandmann.
**EDITORA DEL ÁREA DE INFORMÁTICA:** Mamen Perera.
**DIRECTORES DE DIVISIÓN:**
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
**SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO FINANCIERO:** Rodolfo De la Cruz.
**DIRECTOR COMERCIAL:** Javier Tallón.
**DIRECTORA DE MÁRKETING:** María Moro.
**DIRECTOR DE DISTRIBUCIÓN:** Luis Gómez-Centurión.
**COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN:** Lola Blanco.
**DEPARTAMENTO DE SISTEMAS:** Javier del Val.
**FOTOGRAFÍA:** Pablo Abollado.
**DEPARTAMENTO DE CIRCULACIÓN:** Paulino Blanco.
**DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES:**
Cristina del Río, María del Mar Calzada.

**PUBLICIDAD**
**MADRID: DIRECTORA DE PUBLICIDAD:**
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
**COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:**
Diana Chicot, E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
**NORTE:** María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya, Tel. 902 11 13 15 Fax 902 11 86 32
**CATALUÑA/BALEARES:** Juan Carlos Baena, E-mail:jcbaena@hobbypress.es, C/ Numancia 185 - 4ª. 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
**LEVANTE:** Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
**ANDALUCÍA:** Rafael Marín Montilla, C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

**REDACCIÓN:** C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
**SUSCRIPCIONES:** Tlf. 902 12 03 41 - 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
**DISTRIBUCIÓN:** DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta. 28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30
**NORTE DE SUDAMÉRICA Y ÁREA DE CARIBE:** Distribuye ADEA - Madrid. Tl. 91 636 20 00. Fax 91 636 20 01. E-mail: Asedis@interplanet.es
**TRANSPORTE:** BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
**IMPRIME:** PANTONE S.A., 28340 Valdemoro, Madrid
**DEPÓSITO LEGAL:** M-2704-1999

**Printed in Spain**



**PLAYMANÍA** no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.



**Solicitado control OJD**

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

**Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer**




HOBBY PRESS


## ¿CÓMO PUNTUAMOS?

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10. Por otra parte, empleamos un código de color que os servirá para apreciar a primera vista la calidad del juego:

Del 1 al 3 Muy deficiente. Un juego que no merece la pena.
4 Deficiente. No llega a las cotas de calidad deseadas.
5 Aprobado. Muestra la suficiente calidad.
6 Bien. Un juego interesante para los fans del género.
7 Notable bajo. Un buen juego, pero con defectos.
8 Notable alto. Un juego de calidad y muy recomendable.
9 y 10 Una obra maestra que no debéis dejar escapar.

Igualmente, para valorar los periféricos y las características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, también basado en el mismo código de colores:









Por último, cuando veáis el símbolo 👍 significa que es un producto que os recomendamos encarecidamente.

# ELECTRONIC ARTS apuesta por la velocidad

**Electronic Arts se prepara para sorprender a todos los amantes de la velocidad con dos títulos que prometen convertirse en los amos de la carretera acercándonos géneros tan atractivos como las motos y el rally.**

## Rally Championship

*Rally Championship* nos introducirá en el apasionante mundo de los rallies poniéndonos a los mandos de 22 vehículos reales, con los que tendremos que superar 36 trepidantes etapas que están siendo creadas a partir de un fondo documental compuesto por miles de fotos de los circuitos del BRC (el Campeonato Británico de Rallies). Como podéis apreciar en las pantalla, el aspecto gráfico del juego resultará sumamente realista, aunque su motos físico no se quedará atrás. Gracias al soberbio trabajo de programación que se está realizando, los coches se comportarán como en la vida real e incluso sufrirán averías y deformaciones a medida que reciban impactos. Es más, hasta se mancharán con el barro y el polvo de las pistas.

El juego, que promete ser un duro competidor para el esperado *Colin McRae 2*, se pondrá a la venta a finales de febrero.




El juego contará con los textos de pantalla y las voces de los copilotos traducidos al castellano.







## Superbikes 2000

Si lo vuestro son las dos ruedas, *Superbikes 2000* os ofrecerá la posibilidad de disfrutar de la apasionante competición protagonizada por las más potentes motocicletas del momento.

El juego contará con licencia oficial del Campeonato Superbike, así que podremos escoger entre 20 de sus mejores pilotos (incluyendo al legendario Carl Fogarty), y las 6 escuderías que compiten en él (como Ducati, Honda o Aprillia). Además, podremos "trastear" con las piezas de las motos para ajustar sus prestaciones a nuestras necesidades.

El juego mostrará una gran calidad gráfica, una perfecta animación y una excelente sensación de velocidad. Además, de poner en pantalla espectaculares efectos meteorológicos.

*Superbikes 2000* promete ser el juego de motos definitivo para PlayStation y se pondrá a la venta a principios de marzo.




El juego recreará a la perfección los trece circuitos reales del campeonato de superbikes.







# Periféricos a muy buen precio

Aplisoft es el nombre de la compañía que se encarga de distribuir los periféricos marca Piranha en nuestro país. Unos periféricos que, por lo que hemos podido ver, aúnan calidad, precio y variedad. Y es que entre la oferta de periféricos Piranha podemos encontrar desde tarjetas de memoria de distinta capacidad a cables RGB, pasando por todos tipo de pads de control y volantes.

Para que os hagáis una idea de su excelente precio basta con mencionar, por ejemplo, una tarjeta de Memoria de 4MB por 2.490 pesetas, 1.090 ptas. por una de 1MB o 990 por un cable RGB preparado para el sistema G-Con.

El mes que viene os hablaremos a fondo de las cualidades de estos periféricos Piranha y de los que aún están por llegar.






# Inspirado en los CLÁSICOS

Dentro de muy poco tiempo, Infogrames va a distribuir en nuestro país el juego que está llamado a convertirse en el mejor beat´em up con scroll direccional de PlayStation. *Gekido*, que así se llama el juego en cuestión, estará inspirado en los clásicos del género, como *Double Dragon* o el más reciente *Fighting Force*, ofreciéndonos la posibilidad de sumergirnos en un frenético festival de golpes a lo largo de 17 extensas misiones. Podremos elegir entre cuatro personajes diferentes, los cuales aprenderán nuevos ataques en el transcurso de su particular aventura. También podremos recoger numerosas armas, enfrentarnos con hasta ocho enemigos simultáneamente y disfrutar de unos movimientos de cámara realmente espectaculares.

Pero si eso de jugar sólo no os atrae, os alegrará saber que *Gekido* también incorporará un modo multijugador para cuatro personas. El mes que viene, tras un largo período de espera, sabremos si está a la altura de lo prometido.




***Gekido*** **presentará un modo multijugador para cuatro jugadores simultáneos, muy en la línea de *Wu Tang*.**







## PlayStation patrocina un club de fútbol

PlayStation es la patrocinadora del ADU Santander de Fuenlabrada. Dicho club de fútbol comenzó como el modesto proyecto de un grupo de padres por inculcar a sus hijos el amor por el deporte, pero en la actualidad es una asociación que comprende a 130 jugadores, entre 7 y 23 años.

Para los aspectos técnico-tácticos, el ADU cuenta con 15 entrenadores no profesionales y con el asesoramiento gratuito de D. Mauro Garnero (ex preparador de equipos de la Liga Argentina) y de D. José María Rico (ex-entrenador de las categorías inferiores del Getafe Club de Fútbol).

Con su contribución a esta asociación, Sony no sólo demuestra su talante humano sino su apoyo incondicional al deporte y al entretenimiento.



**Aquí podéis ver a algunos de los 130 monstruitos (del fútbol, claro) con la flamante camiseta de su equipo, que ahora incorpora el logo de PlayStation.**

## Ganadores de los pasatiempos de Diciembre.

Estos son los afortunados ganadores de los quince juegos *FIFA 2000* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de diciembre. Enhorabuena a todos.

**Sergio Esteve Mestre ........ Alicante**
**Manolo Páez Marín ........ Almería**
**Beatriz Lorenzo Sobrado ........ Asturias**
**Francesc Castella Cabello ........ Barcelona**
**David Lechuga Giol ........ Barcelona**
**Bruno Capdevila Ibáñez ........ Huesca**
**Diego Canedo Cotelo ........ La Coruña**
**Íñigo Beltrán Briones ........ La Rioja**
**Guillermo Llopis García ........ Madrid**
**Ricardo Rodríguez Moreno ........ Madrid**
**Álvaro García López ........ Madrid**
**Jose Manuel Sánchez Carchenilla ........ Madrid**
**Jorge Serena Garralda ........ Navarra**
**Adrián Gomariz Casado ........ Sevilla**
**Marcos Lasen García ........ Valladolid**

## 7 Nuevos CENTRO MAIL

A lo largo de este mes, la cadena Centro Mail tiene prevista la apertura de siete nuevos centros, cuya dirección os facilitamos a continuación:

- C.C. Zoco Europa Local 20- Calle Viena, 2 (Toledo). TLF: 925 21 31 45.
- Calle Coronel Ildefonso Val de la Torre, 3 (Lanzarote) TLF: 928 82 71 00.
- Vía Púnica, 25 (Ibiza) TLF: 971 39 91 01.
- C/ 3 de Agosto, 4 (Huelva) TLF: 959 25 36 30.
- Avda. República Argentina, 25 (León).
- Avda. Catalunya, 8 (Tarragona) TLF: 977 25 29 45.
- C.C. Baricentro-Local 37 A-18 Salida 2 Barrera del Vallés (Barcelona).



Como siempre, recordaros que en ellos podéis adquirir a buen precio las últimas novedades en juegos y periféricos.

# Continúa la fiebre por el ¡GOOOL!

**Aunque este año toca Olimpiada, y todavía queda mucho para el próximo Mundial de fútbol, las grandes compañías no van a olvidarse este año del deporte rey. Buena prueba de ello es la larga lista de títulos que tienen prevista su aparición desde el mes de febrero hasta poco antes de las vacaciones de verano.**

El primero en aparecer será el esperado *ISS Pro Evolution*, al que Konami está dando los últimos retoques, especialmente en el tema del doblaje. A éste le seguirá *LMA Manager*, el prometedor manager de fútbol que Codemasters está adaptando a la Liga de nuestro país y gracias al cual podremos controlar los designios del equipo de nuestros amores, alternando los papeles de entrenador y presidente.

Entrando en Marzo, EA Sports nos obsequiará con *Primera División Stars*, esta vez un simulador, pero con rasgos más arcade que el *FIFA* y también con una faceta manager que nos permitirá controlar las evoluciones de nuestro equipo tanto dentro como fuera del terreno de juego. Así, podremos personalizar los equipos, desarrollar tácticas propias, y confiar en que nuestro equipo se amolde a ellas. Por supuesto, el juego estará basado en los equipos y jugadores reales de la liga española y contará con los comentarios doblados al castellano por Javier La Laguna y Julio Maldonado.

En Abril, Infogrames también se apuntará a esta fiebre "managerística" con *Premier Manager 2000*, un juego del que todavía no se han revelado muchas cosas, pero que ya levanta revuelo. Del que sí sabemos algo más es de *Ronaldo V-Football*, un juego que contará con la figura del popular crack brasileño y que se preocupará más por transmitir la emoción del fútbol que por el realismo de la simulación. Así, tendrá un original sistema de control (orientado a la creación de jugadas espectaculares) y unos comentarios a cargo de un locutor brasileño, que pondrán el "ritmo dou samba aus partidos". A nivel gráfico, *Ronaldo V-Football* promete espectacularidad a raudales, aunque todavía se encuentra en una temprana fase de desarrollo.

Y para terminar este aluvión de novedades futboleras, una noticia de última hora, Ubi Soft ha anunciado el lanzamiento de varios juegos de fútbol con licencia del F.C. Barcelona cuya versión para PlayStation podría salir en primavera. Ahí es nada.

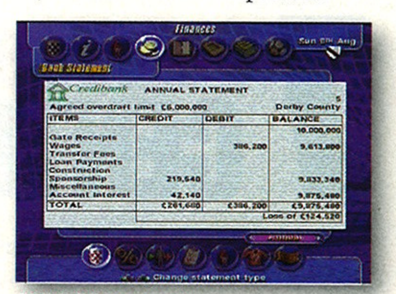






## Primera División Stars

Nuestro objetivo será conseguir que nuestro equipo quede campeón de Liga gracias, tanto a nuestra dirección técnica en la evolución de los jugadores, como en el terreno de juego. Además, podremos crear nuestras propias ligas.





## LMA Manager

El título de Codemasters apostará por un enfoque menos arcade que el de *Primera División Stars* para centrarse en una lista interminable de menús, los cuales darán rienda suelta a nuestras ansias de dirección: compra-venta de jugadores, modificar el precio de las entradas o buscar un nuevo sponsor.



## Ronaldo V-Football

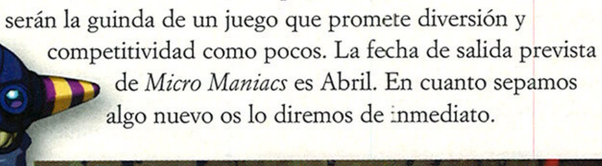
Infogrames lleva ya cierto tiempo trabajando en este título, y todo parece indicar que por fin verá la luz este año. Su planteamiento gráfico se acercará a la saga *FIFA*, aunque su jugabilidad será completamente distinta, ya que en todo momento buscará transmitir la emoción y espectacularidad del fútbol, utilizando sobre todo jugadas rápidas y muy vistosas, como corresponde al estilo de juego del mentor de este título, el genial Ronaldo.

# Breves & Fugaces

- Empezamos con un resumen del pasado año 1999 en Japón. Konami ha sido la compañía que mejor ha acabado el año ya que tiene 3 títulos entre los 10 más vendidos del año (uno de ellos es *Dance Dance Revolution Second Mix*). En segundo lugar se encuentra Square, que tiene en su haber el juego más vendido: *Final Fantasy VIII*. Y PlayStation es la consola que más títulos tiene en el Top 100 de juegos.
- Recién comenzado el año 2000, el juego más vendido en Japón, es el aclamado *Gran Turismo 2*, que en menos de dos semanas ha superado el millón de copias.
- La misma Sony es quien se acaba de marcar una nueva rareza musical llamada *Vib-Ribbon*. En él manejamos un conejo que debe evitar una serie de obstáculos, generados por la consola, que varían dependiendo del CD de música que pongamos.
- Neversoft está trabajando en una secuela de *Tony Hawk* para PSX. Presentará más skaters y movimientos por personaje, así como la posibilidad de alterar su apariencia y atributos.
- Seguimos con secuelas. Square ha anunciado que el proceso animación de las secuencias de vídeo de *Final Fantasy IX* ha terminado. El juego, que en Japón iba a ser lanzado en febrero, se ha retrasado hasta primavera.
- Nuevos datos sobre la tan traída y llevada película de *Tomb Raider*. Paramount, la productora, ya ha aprobado el guión y en estos momentos está negociando la dirección del film con Simon West, el responsable de Con Air. Seguiremos informando de los nuevos cambios...
- A pesar de las primeras informaciones que se dieron, *Gran Turismo 2000* no estará listo para el lanzamiento de PS2 en Japón. Sony lo ha retrasado para que no compita directamente con *Ridge Racer V* durante los primeros meses de vida de la consola.

# Ya falta menos para MICROMANIACS

Como bien sabéis, *Micro Maniacs* será la esperadísima cuarta parte de *Micro Machines*. En ella, cambiaremos los coches de los títulos anteriores por corredores diminutos capaces de saltar y escalar. Aunque todavía quedan varios meses para que se ponga a la venta, Codemasters ya nos ha mostrado una Beta en la última fase de desarrollo, en la que hemos podido apreciar la calidad que mostrará el juego. Gracias a esta Beta, ya podemos adelantaros que aunque faltan muchos detalles por pulir, será un juego con un motor gráfico realmente sobresaliente. Presentará unos personajes supergraciosos y llenos de detalles, así como unos fabulosos circuitos, que estarán repletos de curvas cerradas y giros bruscos. A su vez, los entornos en los que se encuentran los circuitos serán la guinda de un juego que promete diversión y competitividad como pocos. La fecha de salida prevista de *Micro Maniacs* es Abril. En cuanto sepamos algo nuevo os lo diremos de inmediato.









El reducido tamaño de los personajes nos permitirá correr por lugares muy curiosos.




Pese a ser una continuación de *Micro Machines*, *Micro Maniacs* aportará numerosas novedades.



## Ganadores concurso FFVII.

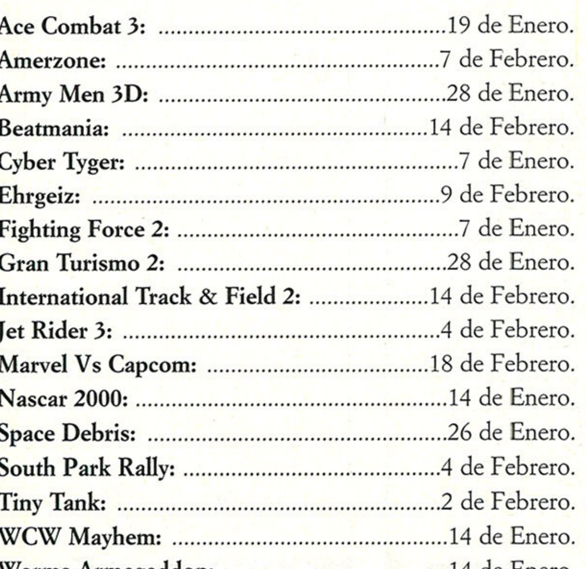
Estos son los afortunados ganadores del juego *FFVIII* y una figura de un personaje:

- **Ángel Flores Fernández** ..... Barcelona
- **Josep Bautista Campanales** ..... Barcelona
- **Javi López Gómez** ..... Barcelona
- **Juan R. De Moya Pérez** ..... Barcelona
- **Ángel David Plata Bravo** ..... Cáceres
- **José A. González Tey** ..... Cádiz
- **José A. Gómez Ocaña** ..... Castellón
- **Luis Dols Gali** ..... Castellón
- **Miguel A. Ribes Sastre** ..... Castellón
- **Víctor Martínez Tova** ..... Córdoba
- **Alberto Rubio Cantero** ..... Córdoba
- **Juan M. Luque Pérez** ..... Córdoba
- **Javier Herrero Andrés** ..... Córdoba
- **Benjamín Carmona Galván** ..... Granada
- **Ricky Rader Martínez** ..... Granada
- **Manuel Villa Álvarez** ..... Granada
- **Ariana Torres Molero** ..... Granada
- **Pablo Koffler Urbano** ..... Granada
- **Manuel Hidalgo Delfín** ..... Granada
- **Javier Viñuales Tomas** ..... Huesca
- **José A. Sandoya Cuello** ..... Huesca
- **Gonzalo García Gracia** ..... Madrid
- **Daniel Pelado Romero** ..... Madrid
- **Daniel Ergueta Rubio** ..... Madrid
- **Manuel A. Muñoz** ..... Madrid
- **Eliezer Sánchez González** ..... Madrid
- **Sergio Bengoechea García** ..... Madrid
- **Fco. Javier Martín Molina** ..... Madrid
- **Diego Morillo Arroyo** ..... Madrid
- **Oscar Carrasco Fernández** ..... Madrid
- **Juan C. Urbanos Redondo** ..... Madrid
- **J. Francisco Aparicio Tello** ..... Murcia
- **Manuel Muñoz Gómez** ..... Sevilla
- **Alberto Gómez-Pando Baena** ..... Sevilla
- **Mauricio Sánchez Pérez** ..... Sevilla
- **Javier Sánchez Cintado** ..... Sevilla
- **Marc Torrellas Zanfaño** ..... Tarragona
- **Jorge Álvarez Carrillo** ..... Valencia
- **Salvador Guillén Peña** ..... Valencia
- **Abraham López San Esteban** ..... Valencia

Y los ganadores de las dos películas de la serie Final Fantasy son:

- **Daniel Moreno Roca** ..... Barcelona
- **Daniel Cabello Cabrera** ..... Barcelona
- **Roberto Andrade Martín** ..... Cáceres
- **Rafael Gómez Montilla** ..... Córdoba
- **Andrés López Sarmiento** ..... León
- **Alberto Redondo García** ..... León
- **Jose L. Manzano De Castro** ..... Madrid
- **Roberto Ballano Arconada** ..... Madrid
- **Rubén García Menéndez** ..... Madrid

## Calendario de lanzamientos



| | |
|---|---|
| **Ace Combat 3:** | 19 de Enero. |
| **Amerzone:** | 7 de Febrero. |
| **Army Men 3D:** | 28 de Enero. |
| **Beatmania:** | 14 de Febrero. |
| **Cyber Tyger:** | 7 de Enero. |
| **Ehrgeiz:** | 9 de Febrero. |
| **Fighting Force 2:** | 7 de Enero. |
| **Gran Turismo 2:** | 28 de Enero. |
| **International Track & Field 2:** | 14 de Febrero. |
| **Jet Rider 3:** | 4 de Febrero. |
| **Marvel Vs Capcom:** | 18 de Febrero. |
| **Nascar 2000:** | 14 de Enero. |
| **Space Debris:** | 26 de Enero. |
| **South Park Rally:** | 4 de Febrero. |
| **Tiny Tank:** | 2 de Febrero. |
| **WCW Mayhem:** | 14 de Enero. |
| **Worms Armageddon:** | 14 de Enero. |

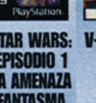
## Los más vendidos

(del 1 al 7 de enero)







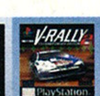
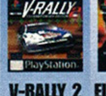
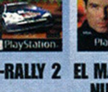


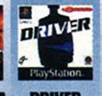
| Puesto | Juego |
|---|---|
| 1 | FIFA 2000 |
| 2 | GRAN TURISMO (PLATINUM) |
| 3 | TEKKEN 3 (PLATINUM) |
| 4 | TARZÁN |
| 5 | FINAL FANTASY VIII |
| 6 | TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION |
| 7 | COLIN MCRAE RALLY (PLATINUM) |
| 8 | CRASH BANDICOOT 2 (PLATINUM) |
| 9 | FINAL FANTASY VII |
| 10 | STAR WARS: EPISODIO 1 LA AMENAZA FANTASMA |

*Lista facilitada por

## Los más alquilados

(del 12 de diciembre al 9 de enero)






| Puesto | Juego |
|---|---|
| 1 | FIFA 2000 |
| 2 | TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION |
| 3 | FINAL FANTASY VIII |
| 4 | CRASH TEAM RACING |
| 5 | STAR WARS: EPISODIO 1 LA AMENAZA FANTASMA |
| 6 | V-RALLY 2 |
| 7 | EL MAÑANA NUNCA MUERE |
| 8 | DRIVER |
| 9 | MISSION: IMPOSSIBLE |
| 10 | ESTO ES FÚTBOL |

*Lista facilitada por

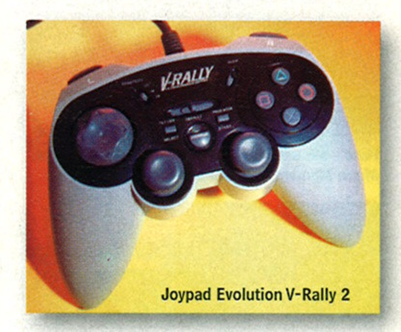
# INFOGRAMES: Año nuevo, Periféricos nuevos

La compañía francesa estrena el año con una larga lista de periféricos, entre los que destaca la línea *V-Rally 2* con todo tipo de mandos analógicos y hasta volantes y tarjetas de memoria espaciales. Aunque este mes no hemos tenido tiempo de analizarlos, sí os podemos dar algunas de sus características más destacadas con la promesa de revisarlos más a fondo en los próximos números.

Entre los periféricos más atractivos de esta serie V-Rally 2 podemos hablar del Joypad Evolution V-Rally 2, un mando con vibración y que cuenta con sensibilidad al movimiento, de manera que si movemos el mando a derecha o izquierda este movimiento se transmite al vehículo. Especial para los que no pueden dejar de moverse mientras juegan. Muy similar, pero sin sensibilidad al movimientos y con un sistema de vibración más contundente, tenemos el cómodo Joypad Dual Force V-Rally 2. Cambiando de tercio, la tarjeta de memoria V-Rally 2 es quizá el más original de todos los productos de la serie, ya que se trata de una Memory Card de 1MB, pero decorada con la figura de un vehículo del juego.

Además de estos periféricos, Infogrames también va a poner a la venta en la misma serie un volante equipado con el sistema Dual Force y con pedales analógicos totalmente compatible con todos los juegos que soporten Dual Shock y un guante, de nombre Evolution Control System, que gracias a su completo sistema de detección de movimientos, nos permitirá transmitir órdenes al juego con un gesto de la mano. Joypad Dual Force.

Tranquilos, que ya os contaremos si estos artilugios resultan igual de buenos que de atractivos.



Joypad Evolution V-Rally 2



Joypad Dual Force V-Rally 2

# Fórmula 1 según Ubi Soft

Pese al aluvión de títulos basados en Fórmula 1, Ubi Soft tiene una propuesta que, allá para marzo podría dar la campanada. Se llama *F1 Racing Championship* y contará con la licencia oficial de la FIA, presentando equipos y pilotos reales. También incluirá un montón de opciones y modos de juego, lo que nos permitirá ajustar la dificultad de las competiciones a nuestro nivel de habilidad. Así, podremos optar por carreras tipo arcade o por pruebas más realistas donde tendremos que tener en cuenta aspectos como el cambio de marchas o los neumáticos. El rasgo más atractivo de este título será su impresionante motor gráfico, que nos permitirá disfrutar de unos circuitos detalladísimos (compuestos por más de 10.000 polígonos) y un montón de vistosos efectos visuales, como el humo o las chispas. Atentos.



Estas primeras pantallas de Formula 1 *Racing Championship* ya prometen calidad.



## Centro Mail: Gran Sorteo de Navidad

Con motivo de las recientes fiestas de Navidad, Centro Mail ha organizado un sorteo especial para sus socios. Para participar en él, lo único que debéis hacer es realizar una compra antes del 30 de Enero, y rellenar el cupón de participación que os darán. Automáticamente entraréis en el sorteo de un ordenador TecnoWAVE (Pentium 550) con impresora y Scanner, 10 consolas PlayStation, 10 Dreamcast y 10 Game Boy Color. Para más información, podéis consultar la página Web de Centro Mail (www.centromail.es), donde aparecen todas las bases.

## Breves & Fugaces

- Square ha dado a conocer otro de los títulos que tiene en desarrollo para PS2. *Driving Emotion Type-S*, que es su título provisional, nos ofrecerá la posibilidad de pilotar modelos reales pertenecientes a fabricantes como Mitsubishi o Subaru. Su lanzamiento en Japón está previsto para el día 4 de marzo, el mismo día que PS2 verá la luz.
- Los impacientes japoneses que no puedan aguantar hasta el mencionado día 4 de marzo podrán asistir al Festival PlayStation, que tendrá lugar los días 18, 19 y 20 de febrero. En este evento será posible disfrutar con 20 juegos de PS2 en un total de 500 máquinas. ¡Jo, que envidia!
- Y para los americanos "agonías" que no puedan ir al mencionado festival, los distribuidores de videojuegos de los EEUU ya han puesto en marcha un período de reserva de la consola ¡a falta de casi un año! Desde luego, no hay quien entienda a los japoneses, pero a los americanos... menos.
- EA ha anunciado que tiene en preparación la secuela de *Medal of Honor*, pero no ha dado a conocer el soporte que la recibirá. ¿Estaremos hablando de uno de los primeros shoot´em ups subjetivos de PS2? Otra compañía que ya ha anunciado una secuela para PS2 es Konami, que nos deleitará con una nueva entrega de *International Track & Field*.
- Y para acabar, la sorpresa del mes. Sony Japón está trabajando en un nuevo PDA (Personal Digital Assistant), un periférico llamado a sustituir al antiguo PocketStation. Este aparatejo, unido a otros productos de Sony (como DVD´s o TV´s) nos permitirá programar la tele o el vídeo para que se activen a determinada hora y, por ejemplo, grabar una película. Aplicado a PS2, el PDA tendrá funciones específicas en algunos aspectos de la consola, como Internet. Es muy probable que este PDA se muestre en el próximo E3.

# NINTENDO ACCIÓN
## Regala los calendarios del 2000

En su número de febrero, la revista oficial de Nintendo regala siete calendarios para el 2000, con las imágenes de los juegos más espectaculares del momento. En su portada vuelven a traer el fenómeno Pokémon, esta vez para hablar sobre los nuevos títulos que se preparan. *Pokémon Stadium, Snap, Gold&Silver*... Todo esto y mucho más en un fabuloso reportaje que se completa con las últimas noticias sobre el mundo Pokémon.

Por otro lado, si eres fan de los juegos de coches en este número te vas a poner las botas: *Ridge Racer 64, Roadsters, Destruction Derby 64*... Y para los que andan un poco perdidos en *Donkey Kong 64*, empiezan a publicar la primera gran guía para el juego de Nintendo, con todos los secretos, trucos y claves para avanzar más que nadie. Además, continúan con las guías de *Shadowman, Hybrid Heaven* y *Tonic Trouble*.




## Con Hobby Consolas vuelve el mejor Rally del mundo




Este mes, Hobby Consolas os ofrece un completo reportaje en exclusiva sobre *Colin McRae 2*, la secuela de uno de los juegos más importantes en la historia de PlayStation que llegará a España en Abril. Además no faltarán las últimas novedades, con especial mención para *Gran Turismo 2* y *Resident Evil 64*, los preestrenos, la llegada de *Shenmue* desde Japón y las guías prácticas para *Tomb Raider IV* y *Blue Stinger*.

## Ordenadores por menos de 1000 euros

PCMANÍA

En PCmanía encontraréis una extensa comparativa sobre 8 ordenadores por menos de 1000 euros. Las tiendas más importantes han cedido sus equipos para que fueran sometidos a las pruebas más diversas y determinar el mejor. Además, incluye el suplemento Netmanía, con 100 páginas con las mejores Web, y un CD con un centenar de ficheros MP3 de los estilos más diversos. Y como colofén, demos para *Quake III, Tomb Raider IV* y un especial de programas para creación de páginas Web.



## Computer Hoy te enseña a navegar

Para que no te pierdas en Internet, Computer Hoy te explica qué es y para qué sirve, los aspectos técnicos y las aplicaciones prácticas que ofrece. Además, encontrarás una comparativa en la que aprenderás a elegir un buen teclado. Los que quieren pasárselo en grande jugando con los amigos, tendrán otra comparativa de dos juegos de acción multijugador: *Quake III Arena* contra *Unreal Tournament*.




## MICROMANÍA te quitará el sueño

Acepta el desafío que te propone Micromanía y prepárate para no dormir mientras participas en el Concurso SleepWalker. Micromanía y Dinamic Multimedia te invitan a que instales y disfrutes, de forma gratuita, de "SleepWalker", un juego desarrollado por Exelweiss y TurboCop Software, y a que participes en un concurso para hacer tus sueños realidad consiguiendo el ordenador más rápido del mercado, el Athlon de AMD, valorado en más de 600.000 Ptas. Micromanía todos los meses en tu quiosco por 650 Ptas.

# FÚTBOL: del arcade a tu consola

El segundo número de la Revista Oficial Dreamcast dedica su portada a *Virtua Striker 2*, un arcade de fútbol que llega a la consola de Sega después de triunfar en los salones recreativos. Además, en el interior podéis encontrar un amplio reportaje sobre *Shenmue*, la gran aventura de Sega, así como toda la información sobre los éxitos que se avecinan: *Resident Evil 2, NBA 2000* y *Zombie Revenge*.

La sección dedicada a Internet se ocupa este mes de las mejores webs de música, y el GD-Rom incluye demos jugables de *Worldwide Soccer 2000* y *Re-Volt*.

## Hasta el infinito con Juegos & Cía

Descubre en el número 6 de Juegos & Cía todo sobre *Toy Story 2*, la nueva producción de Disney que llega al mundo de los videojuegos dispuesta a arrasar en todas las plataformas. Y además, de regalo, consigue con la revista tus pegatinas exclusivas Pokémon. Juegos & Cía, la revista de la nueva generación, ya a la venta en tu quiosco por sólo 350 Ptas.



# Los mejores del 99

**Por primera vez en nuestra corta pero intensa historia os invitamos a que elijáis con nosotros los juegos, periféricos y compañías que, en vuestra opinión, han sido los mejores del año 99. El único requisito que os pedimos es que marquéis sólo un juego en cada categoría y que en los premios abiertos indiquéis sólo un nombre. Gracias por vuestra colaboración y... ¡ a ver si tenéis suerte y además os toca uno de los 10 magníficos volantes que sorteamos!**

## Bases de la votación

1º Podrán participar en esta votación todos los lectores de PlayManía que envíen el cupón de participación (no valen fotocopias) a:
Hobby Press, S.A.
PlayManía
Apdo. Correos 400.
28100 Alcobendas. Madrid.
Indicando en el sobre:
LOS MEJORES DEL 99
(PlayManía)

2º Sólo podrán participar en la votación los sobres recibidos con fecha de matasellos entre el 20 de enero y el 15 de febrero del 2000.

3º Los resultados de esta votación serán publicados en un número próximo de PlayManía.

4º Entre todas las cartas recibidas se elegirán por sorteo diez, cuyos remitentes serán premiados con un volante Shok2 Racing Wheel de Guillemot.

5º Cualquier supuesto no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por el organizador del concurso: Hobby Press, S.A.

## Sorteamos:

**10 Volantes Shock 2 Racing Wheel**







**Arcades de Lucha**
- ❏ Bloody Roar 2
- ❏ DarkStalkers 3
- ❏ Street Fighter Alpha 3

**Plataformas**
- ❏ Ape Escape
- ❏ Bichos
- ❏ Croc 2
- ❏ Spyro 2
- ❏ Tarzán

**Simulación y Estrategia**
- ❏ Civilization II
- ❏ Populous III: El principio
- ❏ Warzone 2100

**Aventuras de Acción**
- ❏ Dino Crisis
- ❏ Metal Gear Solid
- ❏ Shadowman
- ❏ Silent Hill
- ❏ Soul Reaver
- ❏ Syphon Filter
- ❏ Tomb Raider 4

**Simuladores de Velocidad**
- ❏ Crash Team Racing
- ❏ Driver
- ❏ NFS: Road Challenge
- ❏ Ridge Racer Type 4
- ❏ V-Rally 2
- ❏ Wip3out

**Juegos Deportivos**
- ❏ Esto es Fútbol
- ❏ FIFA 2000
- ❏ Knockout Kings 2000
- ❏ NBA Live 2000
- ❏ Tony Hawk's

**Juegos de Rol**
- ❏ Final Fantasy VIII
- ❏ The GranStream Saga
- ❏ Wild Arms

**Shoot´em up**
- ❏ Medal of Honor
- ❏ Omega Boost
- ❏ Quake II

**Juegos Musicales**
- ❏ Bust A Groove
- ❏ Music 2000
- ❏ Um Jammer Lammy

**Puzzles**
- ❏ Devil Dice
- ❏ Tetris Mágico Desafío
- ❏ Pop'n Pop

**Aventuras Gráficas**
- ❏ Atlantis
- ❏ Discworld Noir
- ❏ The X-Files

**Idea Más Original:** ..............................
**Mejor Compañía:** ..............................
**Mejor Volante:** ..............................
**Mejor Pistola:** ..............................
**Mejor Mando Analógico:** ..............................
**Mejor Tarjeta de Memoria:** ..............................

**MEJOR JUEGO ABSOLUTO:** ..............................

**Nombre** ______ **Apellidos** ______ **Edad** ______
**Dirección** ______ **Localidad** ______
**Código Postal** ______ **Provincia** ______ **Teléfono** ______

# Descarga de ADRENALINA en tus manos

LOS MEJORES ACCESORIOS PARA PLAYSTATION, AHORA DISPONIBLES EN GRANDES CENTROS COMERCIALES

## SHOCK 2 RACING WHEEL

El Shock2 Racing Wheel te ofrece las mejores sensaciones que habrás vivido conduciendo con tu PlayStation:

- *Incorpora 2 palancas de cambio de marchas digitales como las utilizadas por Ferrari*
- *Sus 2 palancas y 2 pedales analógicos te permitirán acelerar y frenar progresivamente. Funciones R1 y R2*
- *Sus 2 potentes motores situados directamente en el mango del volante te harán sentir cada sacudida directamente en tus manos.*
- *Sistema de fijación con cuatro ventosas y una abrazadera central para que te quedes pegado al asfalto.*
- *Y además puedes elegir 4 modos distintos de juego: Digital, Shock² (Analog + compatible Dual Shock™) y Negcon™, con lo que conseguirás la libertad de conducción más total.*




## SHOCK2 INFRARED CONTROLLER



- *Mando ergonómico que no necesita cables de conexión a la consola gracias a un sistema de infrarrojos.*
- *Es el único mando sin cables que es compatible con 4 modos de juego: Shock2, Negcon, Analog y Digital.*
- *Sus dos motores incorporados te proporcionan el máximo realismo en juegos.*
- *Sus dos sticks analógicos permiten que realices todo tipo de movimientos con fluidez y precisión.*




## RAYMAN QUADRIPACK

- *Un mando analógico con tecnología Shock 2.*
- *Un juego Rayman Platinum.*
- *Una memory card de 1 Mb.*
- *Un bolígrafo de Rayman.*

URENDE Alcampo




GLOBAL GAME

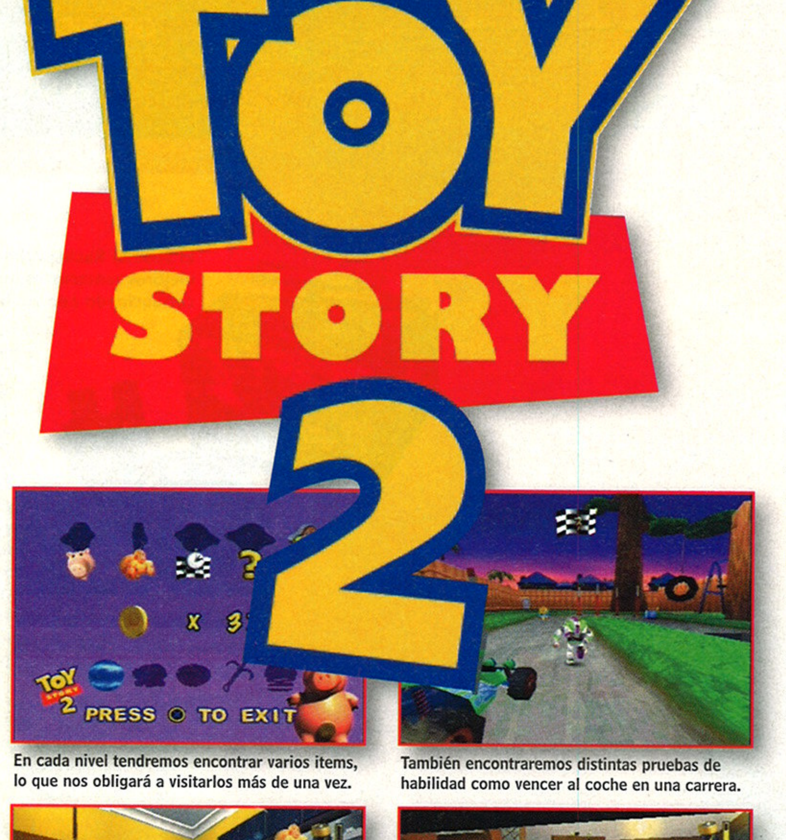
Guillemot, Shock2 Racing Wheel™, Shock2 Infrared Controller, Shock2 Analog Controller, Super Scart Cable y Rayman Quadripack son marcas registradas de Guillemot Corporation. Ferrari & Ferrari F550 Maranello son marcas registradas de Ferrari S.P.A.. PlayStation™ y los símbolos de PlayStation™ son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todos los derechos reservados. El resto de marcas nacionales o internacionales son marcas registradas de sus respectivos propietarios. Imágenes no vinculantes. Los contenidos, diseños y especificaciones están sujetos a cambios y pueden variar de un país a otro.

www.guillemot.com

Guillemot

# DESDE EL CINE, DIRECTAMENTE A PLAYSTATION




## SI TE GUSTARON TOY STORY Y BICHOS, TE ENCANTARÁ SABER QUE PIXAR ESTÁ A PUNTO DE ESTRENAR EN NUESTRO PAÍS OTRA DE SUS GENIALES

Para los que no lo sepáis, habría que recordar que Disney, viendo el potencial de la animación por ordenador con la que ya había experimentado en películas como "Aladdin", se hizo con los servicios de una prometedora compañía de animación, Pixar, para que desarrollara para ellos tres largometrajes basados en esta tecnología. La primera muestra de este trabajo, "Toy Story", se convirtió en un éxito arrollador que fue secundado tres años después por "Bichos". Aunque las aventuras de las hormigas de "Bichos" supusieron un importante avance en las técnicas de animación de Pixar, no sorprendió al público del mismo modo que lo había hecho "Toy Story", que fue la primera película generada enteramente por ordenador y ganó en 1995 un Oscar, consiguiendo que Lasseter, su director, volviera a estar en boca de todos después de "Pesadilla antes de Navidad".

Con estos antecedentes no es de extrañar que el nuevo film que Pixar ha desarrollado para Disney sea una secuela de "Toy Story", en la que volveremos a encontrarnos con todos los juguetes de Andy, incluidos Buzz y Woody, así como una buena colección de nuevos amigos.

En cada nivel tendremos encontrar varios items, lo que nos obligará a visitarlos más de una vez.

También encontraremos distintas pruebas de habilidad como vencer al coche en una carrera.

# INFINITO Y MÁS ALLÁ!

**PELÍCULAS DE ANIMACIÓN Y QUE ESA PELÍCULA ES NADA MÁS Y NADA MENOS QUE TOY STORY 2, UN FILM QUE SUPERA EN TODO A SU ANTECESOR Y QUE, COMO NO PODÍA SER DE OTRO MODO, SE CONVERTIRÁ TAMBIÉN EN UNO DE LOS JUEGOS MÁS IMPORTANTES DEL PRINCIPIO DEL 2000.**

### ¡Buzz Lightyear al rescate!

Los muñecos de "Toy Story 2" se enfrentan a un reto mucho más comprometido, más variado y más difícil que en su anterior aventura. Y es que el vaquero de cuerda Woody ha sido secuestrado por un coleccionista de juguetes que quiere enviarlo... ¡A Japón! Obviamente, los amigos de Woody, con Buzz a la cabeza, deciden salir al rescate aunque eso suponga recorrer toda la ciudad y enfrentarse a los más sorprendentes peligros. Sin embargo, en su hogar provisional Woody empieza a descubrir cosas de su pasado que le hacen dudar de su deseo de volver a casa con Andy...

Os adelantamos que la película es una pasada que supera ampliamente a los dos títulos anteriores de Pixar en cuanto a tecnología y que se estrenará a principios de febrero... Más o menos cuando se ponga a la venta el videojuego.

### Te toca ejercer de Guardián Espacial.

El videojuego desarrollado por Traveler Tales para playStation bajo el sello de Activision se convierte en un fiel reflejo del film, desde la banda sonora a las localizaciones, pasando por el argumento y, por supuesto, los personajes.

*Toy Story 2* será un plataformas 3D poligonal donde manejaremos a un Buzz Lightyear pletórico de posibilidades y animaciones que no escatimará en medios para rescatar a su amigo Woody. Sin duda alguna, un héroe

## LA PELÍCULA

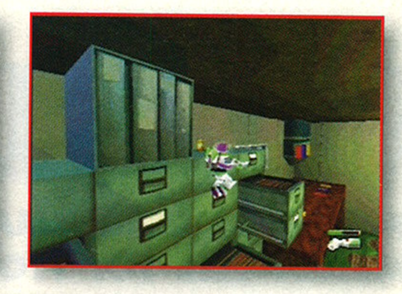
"Toy Story 2" supondrá un hito en los largometrajes de animación al convertirse en la película más compleja realizada con técnicas de animación por ordenador. Pero las cuestiones técnicas no serán las únicas complejidades de "Toy Story 2". El argumento del film será mucho más elaborado que el de la primera parte y nos presentará una colección de muñecos muchos más amplia donde, por fin, la Barbie de Mattel se ha abierto un hueco. Este argumento se desarrollará en muchos más lugares incluyendo zonas de tan compleja construcción como un edificio en obras o un almacén de juguetes. A su vez, los personaje humanos tendrán más importante que en la anterior película, mostrando un aspecto mucho más realista. Para que os hagáis una idea, Al, el malo, estará compuesto por más polígonos que el propio Buzz Lightyear y os aseguramos que casi parece una persona real.

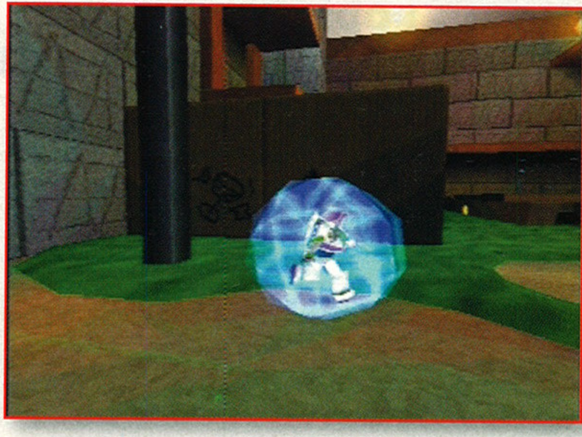


## ALGUNOS DATOS

- La película, que ya se ha estrenado en Estados Unidos, ha superado el récord de taquilla de las películas Disney, ostentado hasta ahora por "El Rey León".
- Según sus creadores, la película es dos veces más compleja que "Bichos" y 10 veces más compleja que "Toy Story".
- Para el trabajo de renderización se han empleado potentes estaciones de trabajo Sun con 1.400 procesadores trabajando al mismo tiempo.
- La película consta de 122.699 frames de animación y lo más rápido que han llegado a trabajar es a 14.880 frames en una semana.
- Para renderizar diez minutos de película se han llegado a emplear 3 días de trabajo.
- Algunos frames ocupan más de 4 Gigas de memoria.
- Para "Toy Story" se crearon 366 objetos, para "Toy Story 2" la cifra es de 1.200 modelos.

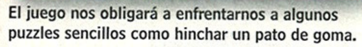




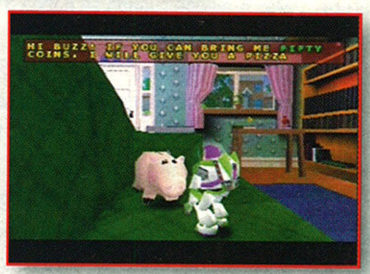


A medida que Buzz resuelva puzzles y supere niveles irá ganado habilidades extra, como este escudo cósmico, que le permitirán ir abriendo nuevas zonas de los mapeados.





El juego nos obligará a enfrentarnos a algunos puzzles sencillos como hinchar un pato de goma.




Los otros juguetes de Andy ayudarán a Buzz a solucionar algunos de sus problemas.

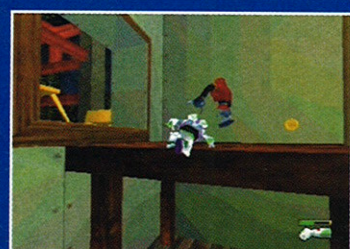
## UN HÉROE DE PELÍCULA

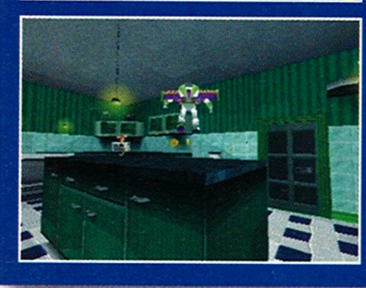
El Buzz Lightyear de *Toy Story 2* poco tiene que ver con el Buzz del primer videojuego. En esta ocasión nuestro guardián espacial podrá realizar muchísimas más acciones que antes. Algunas, como mirar a su alrededor, son una evolución lógica del paso de las 2D a las 3D, pero otras, como disparar o apuntar, aumentan notablemente las posibilidades del juego. Además, Buzz podrá planear con sus alas, andar y correr, agarrase a los bordes de las plataformas y hasta deslizarse por cuerdas y tubos. Lo dicho, todo un héroe.

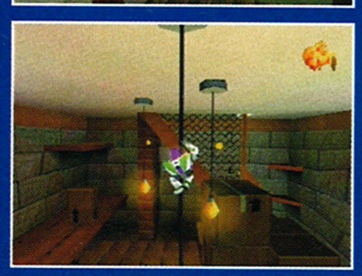












mucho más completo que el que pudimos manejar en su anterior aventura para Mega Drive y Super Nintendo.

Buzz podrá usar su rayo láser, las alas de su traje y su ataque giratorio al tiempo que recorre enormes escenarios de retorcido diseño resolviendo pequeños puzzles y localizando todo tipo de objetos que le abrirán nuevos recorridos. Por medio contará con la ayuda y el consejo del Señor Patata, el dinosaurio Rex, de los soldaditos de plástico y del resto de juguetes de Andy.

Eso sí, que héroes y enemigos sean juguetes, no va a significar que sea una aventura fácil. Y es que superar 15 niveles plagados de terribles enemigos como el monstruo de la basura o el emperador Zurg no resultará nada sencillo.

Además, el juego contará con un apartado gráfico de espectacular, con sólidos modelos poligonales y montones de detalles, donde no faltan escenas de vídeo extraídas del film que ayudan a dotar de coherencia al argumento del juego.

En definitiva, *Toy Story 2* se presenta como uno de los juegos más prometedores del año y una de las películas que ningún seguidor de Disney debería perderse.

## ENEMIGOS DE JUGUETE

Nuestro amigo Buzz deberá enfrentarse a una amplia colección de enemigos de juguete encabezados por el malvado emperador Zurg y que, igual que éste, serán en su mayoría robots más o menos espectaculares y peligrosos. Eso sí, estos robots son mucho menos temibles que los enemigos de fin fase que obligarán a Buzz a utilizar todos sus recursos para derrotarlos. Sirva como ejemplo un avión de juguete que ametrallará a nuestro héroe cada vez que realice una de sus acrobáticas pasadas.










TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:




CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN
TLF: 952 36 32 37
CATÁLOGO INTERNET
www.divertienda.com




Únete al CLUB DABLO

*Todos los precios incluyen el I.V.A.
* Ofertas validas hasta fin de existencias
*Precios válidos salvo error tipográfico.










8.490 ptas.

10.990

¡LLÉVATE EL LLAVERO EXCLUSIVO PICACHU!




5.990

3.990




7.990 ptas. | 7.490 ptas. | 7.490 ptas. | 8.490 ptas. | 8.490 ptas.

PlayStation PlayStation

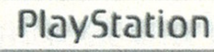









7.490 ptas. | 8.490 ptas. | 8.490 ptas. | Cons. | 8.490 ptas.

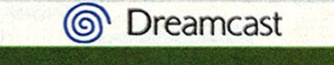



PlayStation




Consultar | 8.490 ptas. | Consultar | Consultar | 8.490 ptas.

Dreamcast




**Envio de pedidos a domicilio**
**Telecompra : 952 36 42 22**




VENTAS EN CD - ROM

| | | |
|---|---|---|
| ALICANTE 965986325 | ALICANTE | Pintor Lorenzo Casanova,15-17 Bajo |
| ALICANTE 966662323 | ELCHE | Vicente Blasco Ibáñez,75 |
| BARCELONA 937883556 | TERRASSA | Iscle Soler, 9 Local 4 |
| BILBAO 944734715 | SANTUTXU | Trv. Iturriaga, 4 |
| CÁDIZ 956768946 | LA LÍNEA | Clavel, 43 |
| CARTAGENA 968121678 | CARTAGENA | Alfonso XIII, 66 |
| CIUDAD REAL 926506604 | TOMELLOSO | Pintor López Torres, 19 |
| GIRONA 972506605 | FIGUERES | Sant Pau, 54 Bajo |
| GRANADA 958294007 | GRANADA | Emperatriz Eugenia, 24 |
| JAÉN 953744411 | BAEZA | Patrocinio Biedma, 17 |
| LOGROÑO 941221008 | LOGROÑO | Huesca, 36 |
| GUADALAJARA 949264609 | AZUQUECA DE HENARES | Avda. Guadalajara, 36 |
| MÁLAGA 952440671 | ARROYO DE LA MIEL | Avda. Constitución, s/n |
| MÁLAGA 952507686 | Velez Málaga AXARQUÍA | Camino de Málaga, 18 (C.C.Zona Joven) |
| MÁLAGA 952297697 | CASABLANCA | Avda. Juan Sebastian Elcano, 156 |
| MÁLAGA 952355406 | el torcal | José Palanca, 1 Urb. El Torcal |
| MÁLAGA 952297500 | franju | Avda. Carrillo de Albornoz, 6 |
| MÁLAGA 952474574 | fuengirola | Avda. de Mijas, 38 Lc.1 |
| PAMPLONA 948172074 | PAMPLONA | Sancho Ramirez, 15 |
| SEVILLA 954386802 | SEVILLA | Plz. San Antonio de Padua, 7 |
| VALENCIA 962400468 | ALZIRA | Avda. Del Parque, 27 |

NUEVA APERTURA

*Gastos de Envío: Peninsula:750 Ptas. Baleares: 1.000 Ptas. GRATIS: Pedidos superiores a 25.000 Ptas.*

## Para los maníacos del orden

Cada vez resulta más difícil colocar la consola en un sitio donde no moleste, o buscar el lugar ideal para que nadie la toque. Nuestras habitaciones, a medida que crecemos, se nos hacen más pequeñas y resulta más complicado hacer un hueco a nuestra querida consola en el escritorio. Más difícil aún resulta evitar los engorrosos enredos de cables o mantener los juegos ordenados. Por esa razón, y pensando en los más desordenados, varias compañías han creado sus propios muebles, para que los más "guarretes" puedan tener todo bien ordenadito en un mínimo espacio y con un mínimo esfuerzo. A continuación podéis ver los dos mejores muebles del mercado:

### Play Center

Distribuido por **Mediakit Solutions**, el Play Center es el más robusto de todos los muebles diseñados para PlayStation. Aunque su precio, que ronda las **10.000 pesetas**, puede parecer elevado, lo cierto es que su acabado general está muy por encima de otros muebles. Tiene capacidad para soportar un televisor de 14 pulgadas, una consola y todos los periféricos que se os ocurran, así como una balda especial para los juegos y otra corrediza (como la de los teclados) para facilitar su uso. Además tiene ruedas para llevarlo de una habitación a otra. El Play Center viene desmontado, pero gracias a sus sencillas instrucciones de montaje tardaréis menos de 45 minutos en unir todas las piezas.

### Space Station



**Nostromo**, su distribuidora, lo puso en circulación hace poco más de cinco meses al módico precio de **5.990 ptas**. Con este mueble es posible colocar, en un reducido espacio, un televisor de 14 pulgadas, la consola y dos pads. Y es que bajo la plataforma donde se coloca la tele va un cajón que, cuando no se juega, se esconde totalmente bajo el monitor. Además, incorpora una pequeña torre independiente con capacidad para ocho juegos y que también pueden adquirirse independientemente al precio de **2.000 pesetas**. Una buena compra si disponemos de poco espacio y menos dinero.

# Volantes, tarjetas, Regalos

## ¿Y si me la quiero llevar de vacaciones?

Actualmente existen numerosas bolsas de transporte que, aunque en apariencia son idénticas, por dentro pueden variar bastante. Unas tienen más capacidad para llevar nuestros juegos y revistas, otras nos permiten transportar periféricos... En cualquier caso, todas están diseñadas para que nuestra consola no sufra ningún daño. Aquí podéis ver las características de 3 de ellas:

### Console Bag



Es, sin duda alguna, la más pequeña de todas las disponibles. En su interior acolchado cabe, única y exclusivamente, nuestra consola, mientras que el bolsillo exterior está diseñado para albergar todos los cables y un par de mandos. En este mismo bolsillo caben dos o tres juegos, sobre todo si están protegidos por una caja de CD de tamaño normal. Su reducido tamaño puede ser un inconveniente para los que gustan de cargar con todos sus juegos en vacaciones y una ventaja para los que no quieren cargar con muchos chismes. Esta bolsa cuesta **2.200 pesetas**, y la distribuye **Guillemot**.

### Game Multi Case



**Logic 3** es la compañía responsable de este maletín, aunque es **Nostromo** quien la ha puesto en circulación por **4.990 pesetas**. Es la más grande y aparatosa de todas, lo que puede ser un inconveniente para aquellos de vosotros que busquen una bolsa muy pequeña. Pero no es menos cierto que es la que más juegos, periféricos y revistas es capaz de transportar. Tiene unos departamentos especiales para proteger los CD´s, así como bolsillos de rejilla para guardar nuestras tarjetas de memoria y revista, sin olvidar el amplio espacio para la consola y los periféricos.

## ¿Es posible obtener mejor calidad de imagen?

El cable de vídeo que acompaña a la consola no es, ni de lejos, el que mejor calidad de imagen ofrece. Por esa razón nacieron los cables RGB, diseñados para que los puristas obtengan la mejor señal junto con la mejor calidad, siempre y cuanto su televisor tenga una entrada SCART, más conocida como Euroconector. También es cierto que no todos los televisores, sobre todo los más antiguos, tienen entrada para este tipo de cables, ya sea el que vienen con la consola o el cable RGB. Aunque la calidad de imagen es inferior, el cable RFU es la única solución para aquellos que tienen un televisor que sólo cuenta con toma de antena.

### cable Euro-AV (RGB)

Es el cable RGB de **Sony**, lo que siempre es una garantía de calidad. Con él conseguiréis una calidad de imagen muy superior a la que ofrece el cable estándar.
El único gran inconveniente de este cable es su precio, ya que hay otros cables en el mercado que presentan más posibilidades y con un precio más ajustado. Os podéis hacer con este cable por 5.700 pesetas.

### Super Scart Cable

Este fabuloso cable RGB de **Guillemot**, aparte de ofrecernos una calidad de imagen idéntica a la del cable oficial, incorpora tres cables adicionales de unos tres metros de longitud. Con dos de ellos podremos conectar el sonido a un equipo de música, obteniendo al mismo tiempo la mejor calidad de audio. El tercer cable incorpora una salida de video RCA, lo que nos permite conectar cualquier pistola que utilice el sistema G-Con. Es, sin duda alguna, el cable más completo del mercado, pero sólo os servirá si tenéis un televisor con Euroconector. Lo podéis encontrar en cualquier tienda por 3.290 pesetas.

### RFU Adaptor

Paralelamente al lanzamiento de PlayStation, **Sony** puso a la venta el adaptador RFU, con el que es posible conectar la consola a un televisor que sólo tenga toma de antena. La calidad de imagen es inferior, pero es la única solución para poder jugar en un televisor relativamente antiguo. Este adaptador incorpora una segunda clavija que nos permite conectar la antena, de manera que no es necesario desenchufar la unidad RFU cada vez que queramos ver la televisión. Su precio es de 3.500 pesetas.




*Como sucede todos los años, muchos de vosotros habréis recibido, como regalo de Reyes o de Papá Noel, una flamante consola PlayStation. La duda ahora es: ¿qué puedo comprar para tenerlo todo organizado, obtener la mejor calidad de imagen o transportarla sin que sufra ningún daño? En estas páginas encontraréis una extensa relación de los mejores periféricos, cables, muebles para consolas y demás objetos con los que cuidar a vuestra consola como se merece.*

### Maletín de juegos CD Case

Se trata de un porta CD´s pensado para los que quieren transportar de forma segura sus juegos. Tiene capacidad para más de una decena de juegos sin caja. Cada separador cuenta con una pequeña lámina de tejido que impide que el juego sufra roces y con una zona pensada especialmente para las instrucciones. Además, tiene un departamento para Memory Cards. Está diseñado por **Sony**, cuesta 2.100 pesetas y es posible encontrarlo en algunos packs especiales acompañando a algún juego como, por ejemplo, *Esto es Fútbol* o *Spyro 2*.

### Maletín Console Case

Quién mejor que **Sony** para diseñar una bolsa para su propia consola. Como podéis ver en la imagen, tiene capacidad para transportar numerosos juegos, algunos periféricos, revistas y, como no, la consola. Aunque es bastante espaciosa, lo cierto es que tiene menos capacidad que el maletín Game Multi Case. Su precio no supera las 3.200 pesetas, un precio más que ajustado para el maletín oficial de PlayStation.



## Sí, sí, pero yo sólo quiero lo básico

Muchos de vosotros, antes de empezar a comprar todas estas cosas, estaréis pensando en haceros con los mejores periféricos para vuestra consola. PlayStation tiene una larga y variada lista de volantes, mandos analógicos, tarjetas de memoria, pistolas... Por eso podéis tener ciertas dudas a la hora de escoger, porque ni todos ofrecen la misma calidad ni las mismas funciones. Aquí tenéis una selección de los mejores periféricos, aunque lo ideal es que busquéis vosotros mismos aquellos que mejor se pueden adaptar a vuestras necesidades. Por ejemplo, mirando en nuestra guía de compras.

### Volante Top Drive 2

Es quizás uno de los volantes más caros, pero las 12.990 pesetas que cuesta estarán fenomenalmente invertidas si os gustan los juegos de coches. Top Drive 2 es uno de los periféricos más sólidos del mercado, cuenta con un tacto y una respuesta excelente, y dispone de un sistema de vibración exquisito. Para rematar la faena, podemos encontrar opciones para configurar la sensibilidad de giro, unos fabulosos pedales y una compatibilidad garantizada con todas las variantes de control (digital, NegCom y analógico). El volante Top Drive 2 lo distribuye en nuestro país Nostromo.



### tarjeta de memoria Blaze 4MB

Tener al menos una tarjeta de memoria es indispensable para disfrutar a tope de nuestros juegos. Lo ideal es encontrar una tarjeta que, además de barata, sea fiable y tenga muchos bloques. Por el momento, la mejor elección es la Blaze 4 MB de Ardistel. Cuesta 3.790 ptas y tiene 60 bloques sin compresión de datos, es decir, es como si tuviéramos cuatro tarjetas en una. Para "cambiar" de tarjeta tan sólo tenemos que pulsar un botón situado en la parte delantera. Si los 60 bloques o su precio os parece demasiado, siempre podéis recurrir a la tarjeta oficial de Sony o la de Mad Catz, la más barata de todas.

### Multi Tap

Es el periférico creado para aprovechar al máximo los títulos con opciones multijugador. Cada Multi Tap tiene cuatro entradas para mandos y sus correspondientes ranuras para cuatro tarjetas de memoria, lo que permite hasta cinco jugadores simultáneos con un Multi Tap y hasta ocho con dos. El mejor Multi Tap es el de Sony, ya que es el más robusto y compacto.

Cada vez más juegos aprovechan esta posibilidad, como por ejemplo *Crash Team Racing*, *Chef´s Luv Shack* o *FIFA 2000* y, en cualquier caso, siempre resulta más divertido disfrutar de un juego en compañía de unos cuantos amigos. Su precio ronda las 4.500 pesetas.

## Mi Tele no es estéreo

No es raro que, a la hora de jugar, tengamos que utilizar un televisor monoaural, con un único altavoz. Este pequeño inconveniente nos impide disfrutar del fabuloso sonido estéreo con el que casi todos los juegos ganan varios enteros. Nostromo es la única compañía que tiene un producto adecuado para explotar al máximo la calidad de audio de PlayStation.

### Sound Station

Con este completo juego de altavoces es posible disfrutar del sonido estéreo de todos los juegos. Este sistema de sonido cuenta con un amplificador propio, que gracias al completo juego de cables que incorpora, puede ser conectado a cualquier aparato de audio y vídeo como, por ejemplo, un Walkman. La potencia de salida no supera los 50 watios, más que suficiente para molestar a los vecinos mientras nos quedamos sordos. Su precio, cercano a las 12.990 pesetas, puede parecer muy elevado, pero es más que ajustado si no disponemos de un televisor estéreo y queremos alucinar con el sonido más limpio y depurado del mercado.

### Pistola Avenger Pro

Es la pistola que mejor relación calidad-precio guarda. Su diseño es muy parecido al de la pistola de Namco, la G-Con 45, si bien es cierto que incorpora todos los aspectos más destacables de las demás pistolas. En nuestro país la está distribuyendo Ardistel por 7.990 pesetas, y es, junto con la G-Con 45 con la que más disfrutaréis jugando a *Time Crisis*, cualquiera de las dos partes de *Point Blank* o el más reciente *Mighty Hits*.

### mando Analógico Dual Shock

Es el mando que, actualmente, os encontraréis al abrir la caja de vuestra PlayStation. Tiene los dos sticks analógicos más precisos y manejables de cuantos hay en el mercado y que, acompañados de la función vibración, ofrecen al usuario una experiencia plagada de sensaciones. Nunca está de más tener al menos otro pad, ya que siempre puede venir bien para echar una partidita a dobles.

Su precio, que no supera las 4.500 pesetas, lo convierte en el mando con mejor relación calidad-precio, aunque podéis encontrar una gran variedad de mandos similares.



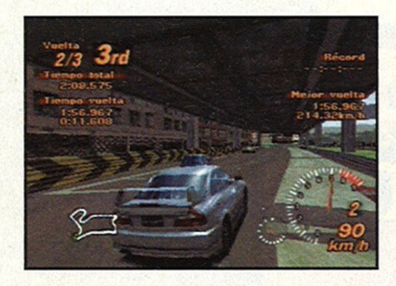
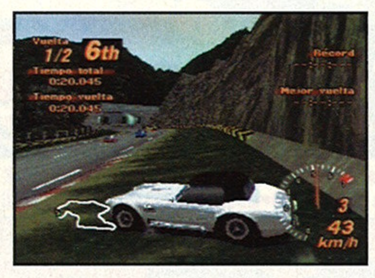



YA EN TU QUIOSCO POR SÓLO 695 PTAS.

Si no encuentras esta guía en el quiosco puedes pedírnosla llamándonos de 9:00h. a 14:30h. o de 16:00h. a 18:30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 o enviando un e-mail a suscripcion@hobbypress.es

# Gran Turismo 2

## Mejorando lo inmejorable



**Si os habéis gastado estas navidades todo vuestro presupuesto para juegos, ya podéis ir ahorrando, porque estamos ante un título absolutamente genial, que se convierte en una compra ineludible.**



Al completar el Grand Prix, aparece un nuevo modo de juego, que nos ofrecerá la posibilidad de competir con una serie de coches de lo más pintoresco.



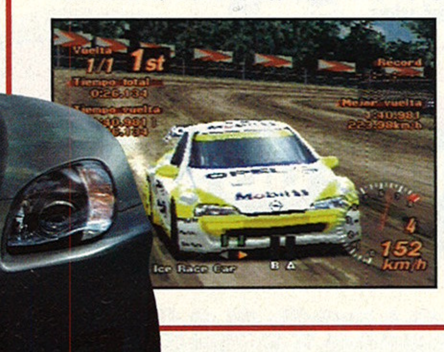
Hemos tenido que esperar algo más de año y medio para comprobar hasta qué punto *Gran Turismo 2* es capaz de superar la fabulosa base sobre la que descansaba su antecesor. Durante este tiempo, todas las variantes de los juegos de velocidad han mostrado sus mejores galas, dejando el listón muy alto. Sin embargo, *Gran Turismo 2* es una experiencia única, distinta, y tan realista como divertida que, una vez más, ha dejado patente el buen hacer de Sony.

Pese a que Kazunori Yamauchi y Polyphony Digital (responsables directos de la saga), anunciaron a los cuatro vientos que *Gran Turismo 2* no sorprendería tanto como su antecesor, debemos decir que esta afirmación no es del todo cierta. Es verdad que gráficamente, a nivel de diseño y construcción de los vehículos, PlayStation poco más puede hacer, pero los casi 1.000 modelos de coches que aparecen en esta segunda parte desbordan, y con creces, las expectativas de cualquier amante de las cuatro ruedas.

**ESTE MILLAR DE VEHÍCULOS** se reparte de forma desigual por los 34 fabricantes que presenta el juego y que abarcan la flor y nata de la industria automovilística actual. Lo mejor de todo es que Polyphony ha respetado

### El mejor rally del mundo se disputa en *GT2*

No exageramos ni un pelo si decimos que la conducción en el novedoso modo evento de tierra (rally) es la más realista y ajustada de todos los simuladores que han pasado por PlayStation. Es otro detalle más que pone de manifiesto la supremacía de Polyphony a la hora de programar juegos de velocidad. Tan divertido como alucinante.



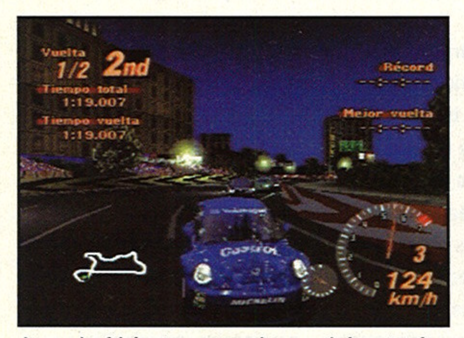

## Las novedades del modo Gran Turismo: más posibilidades por explorar








Resultaría imposible resumir en un pequeño cuadro todas las posibilidades que encontraremos en este modo de juego, pero podemos deciros, por ejemplo, que las carreras están limitadas por la potencia del vehículo y que se nos obligará a visitar más a menudo las tiendas de repuestos, donde encontraremos nuevas piezas y opciones de configuración. No menos importantes resultan las 60 pruebas de las 6 licencias, que son mucho más asequibles y variadas.




Aunque los fabricantes europeos han ganado importancia en esta secuela, no existe un mercado de segunda mano con sus modelos. Sólo es posible comprarlos nuevos.




Gracias a este menú podremos controlar el porcentaje de juego que hemos completado, así como el número de carreras que hemos disputado y la media de victorias.




completamente las condiciones de cada uno de estos coches, desde sus características técnicas hasta el sonido del motor (grabado directamente de los modelos reales), pasando por la forma de conducirlo, detalles que nos permitirán comprobar que no hay dos automóviles iguales en todo el juego.

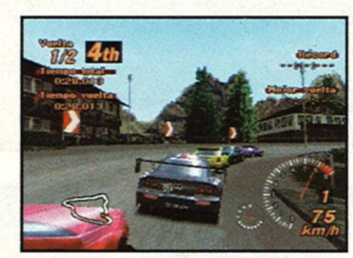
**PERO COMO YA HEMOS DICHO,** esta parte de *Gran Turismo 2* es la "menos sorprendente". Donde sí que os dejará completamente alucinados será en otros aspectos, como el increíble aumento de la calidad y variedad de los circuitos, que es uno de sus puntos fuertes. En cualquiera de sus dos discos, un CD para el modo Arcade y otro para el modo Gran Turismo, es posible encontrar un total de 49 impresionantes circuitos.

No obstante la estrella de *GT2* es el mejoradísimo modo Gran Turismo. En él podemos encontrar más de 40 competiciones, incluidas carreras de hasta dos horas de duración y eventos tipo rally, nuevas opciones mecánicas y unas fabulosas 60 pruebas que nos darán acceso a un total de 6 licencias de conducir. Todo ello da forma a un inigualable modo de juego que os mantendrá enganchados a la consola, y no exageramos, durante varios meses.

Y no hablemos de la banda sonora, que cuenta con grupos tan prestigiosos como The Cardigans, Fatboy Slim o Propeller Heads, que en su conjunto dan vida a una de las bandas sonoras más "cañeras" que se pueden encontrar en PlayStation.

Hablar de *Gran Turismo 2* es hablar de una obra clave en la juegoteca de PlayStation, de una de esas joyas que por sí solas justifican la compra de la consola. Tanto si ya tenéis la anterior entrega como si no, no os quepa duda de que *GT2* es una compra ineludible para comenzar bien el año.

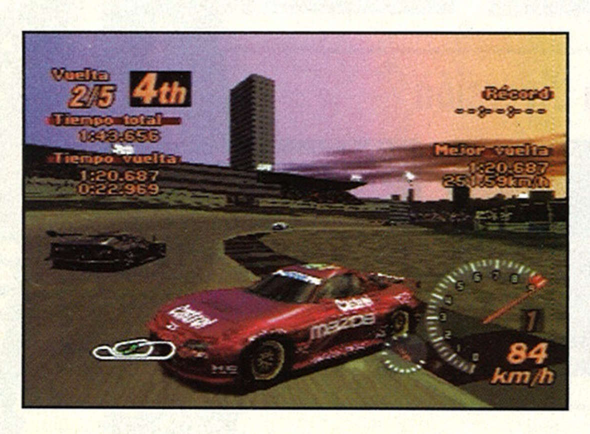
## Unos escenarios de lujo







Los escenarios son, sin duda alguna, uno de los aspectos que más han variado respecto al primer *Gran Turismo*. Ahora es posible competir en circuitos ambientados ciudades tan distintas como Seattle (el mejor circuito de todo el juego) o Roma, sin olvidar los paisajes alpinos alemanes o los desenfadados trazados de Tahití. Son en suma, un lujo al alcance de los afortunados poseedores de *Gran Turismo 2*.





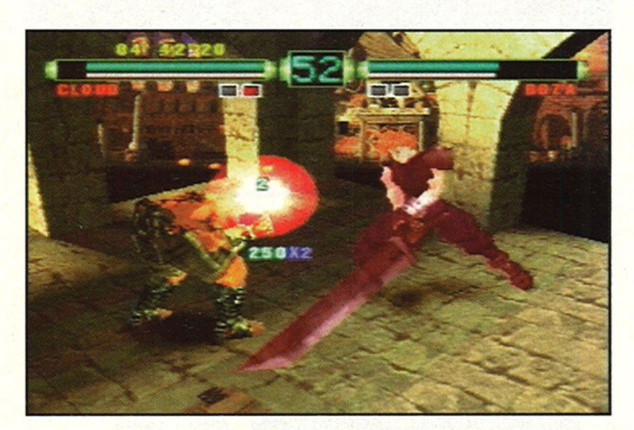




# Ehrgeiz

## Una interesante mezcla de géneros

**Si buscas un juego de lucha diferente y con capacidad para sorprender, *Ehrgeiz* sabrá ofrecerte ambas cosas. Y además, con la calidad gráfica que caracteriza a Square.**



En un género como el de la lucha, que nos ha permitido controlar desde guerreros japoneses hasta hombres lobo, pasando por superhéroes y personajes clásicos del videojuego, echábamos en falta unos esquemas nuevos, un poco de aire fresco que aportara tanto modos de juego originales como un renovado plantel de luchadores que se alejara de los arquetipos repetidos hasta la saciedad. *Ehrgeiz*, el tercer juego de Dream Factory (una compañía subsidiaria de Square) reúne todo esto y mucho más de lo que os podáis imaginar.

En esencia, *Ehrgeiz* es un juego de lucha tridimensional que destaca por la libertad de movimientos que preside todos los combates. De este modo, durante una pelea podemos movernos por los escenarios en cualquier dirección, e incluso es posible utilizar los elementos del decorado, como paredes o escalones, para conseguir una posición ventajosa o para realizar un demoledor contraataque.

Además, gracias a una opción del menú principal, podemos conseguir que aparezcan en los escenarios unos cajones de madera que, al ser reventados contra el oponente, dejarán a la vista items especiales y armas.

**ESTE ATRACTIVO ESQUEMA** no sería gran cosa si no estuviera acompañado por un fabuloso plantel de luchadores, en el que destacan, por méritos propios, los inolvidables personajes del genial *Final Fantasy VII*.

Y por si este lujo fuera poco, cada uno de los 17 luchadores cuenta con un amplio abanico de técnicas de ataque y defensa, así



Los seis personajes de *Final Fantasy VII* comparten una espectacular secuencia de vídeo que descubriremos al acabarnos el juego. Sobra decir que el resto de los personajes tiene su propia secuencia.

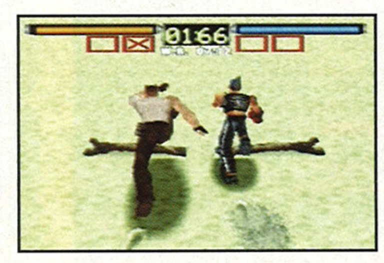






### En la variedad está el gusto y también la diversión

El segundo bloque de juegos de *Ehrgeiz* está compuesto por un variado catálogo de pruebas de habilidad que apenas tienen nada que ver con la lucha. Aquí podemos encontrar grandes sorpresas, como un minijuego de olimpiadas (donde machacar los botones es lo más importante) o un puzzle de lo más divertido.





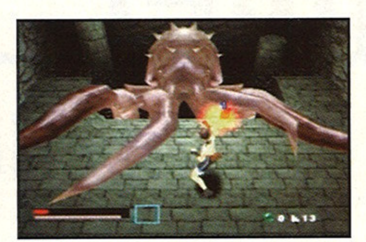
## Y para terminar... un completo juego de Rol de acción

Si os cansáis de pelear, siempre podréis acudir a este fabuloso juego de Rol de acción para romper con la monotonía. En él podremos encontrar dos personajes protagonistas y numerosas tiendas donde adquirir nuevas armas, armaduras, hechizos y objetos de todo tipo. Una vez armados hasta los dientes, podremos adentrarnos en una mazmorra aleatoria, es decir, un laberinto que cambia con cada nueva partida. En sus largos pasillos encontraremos criaturas de todo tipo, e incluso tendremos que vernoslas con algún enemigo final.











Todos los luchadores disponen de un ataque o arma especial que pueden utilizar en cualquier momento del combate. Esta habilidad especial está limitada por una segunda barra de energía que una vez agotada nos impedirá emplear estas técnicas. Son sin duda alguna los ataques más espectaculares del juego.





**Como en la variedad está el gusto, este juego de lucha nos deparará bastantes más sorpresas de las esperadas: además de pelear podremos participar en un juego de rol o dedicarnos a echar carreras.**



como un arma con la que ejecutar ataques especiales. Vamos, que en cuanto a variedad de movimientos y calidad gráfica se puede decir que casi está a la altura de *Tekken 3*.

El único aspecto en el que no consigue superar al rey de la lucha es en el control, ya que la libertad de movimientos complica bastante la ejecución de algunos golpes, lo que en algunos momentos puede llegar a desesperar.

**PERO LO MEJOR DE TODO,** sin duda alguna, es que *Ehrgeiz* no se queda como un juego de lucha más, no se acaba aquí. Como ya sabéis, *Ehrgeiz* es una conversión de una máquina recreativa que apareció hace casi dos años en los salones. Esta versión para PlayStation no alcanza, por muy poco, la calidad de la recreativa, algo que Dream Factory ha corregido incluyendo un montón de extras. Así las cosas, *Ehrgeiz* pone a nuestra disposición otros dos grandes modos de juego que apenas tienen nada que ver con el género de la lucha. Por un lado, podemos encontrar un completo y divertidísimo juego de rol de acción, en el que nos enfrentaremos a una enorme mazmorra aleatoria que varía con cada nueva partida.

Por otra parte, podemos encontrar un total de cinco minijuegos, que abarcan géneros tan dispares como los juegos de olimpiadas al más puro estilo "machacabotones", los puzzles tipo Reversi o las carreras pedestres. Ambos extras consiguen ampliar la vida del juego de manera sobresaliente, convirtiendo a *Ehrgeiz* en el juego más variado del momento.

Así que ya sabéis, si os gustan los juegos de lucha, y tras haberos acabado *Final Fantasy VIII* buscáis un nuevo juego de Rol, *Ehrgeiz* es un título muy a tener en cuenta.

Durante los combates podemos utilizar estos cajones de madera para atacar a nuestro rival y, de paso, recoger ciertos objetos y armas.



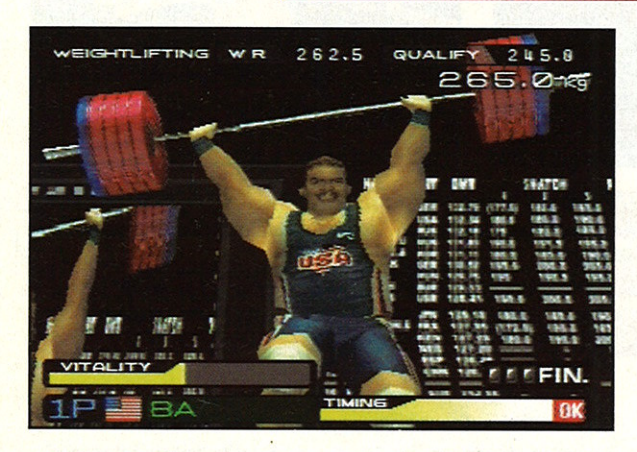
También es posible utilizar elementos del escenario, como las cuerdas de este ring, para contraatacar o para conseguir una posición ventajosa frente a nuestro adversario.



# Inter. Track & Field 2

## Un triunfal regreso a las gradas

**Konami vuelve a la carga con una nueva versión de la más exitosa saga basada en las olimpiadas. Un juego que gracias a su sencilla mecánica sabrá encandilar a todo tipo de públicos.**




Los juegos de olimpiadas, de esos en los que había que destrozarse los dedos machacando los botones, gozaron de gran éxito en la década de los 80, pero hoy por hoy casi habían caído en el olvido. Konami ha sido una de las pocas compañías, por no decir la única, que ha seguido apostando por este género.

Su conocida saga *International Track & Field* comenzó su andadura en el año 1983, consiguiendo que muchos de nosotros nos dejáramos la paga en la máquina recreativa. También hubo versiones para las consolas de 8 bits y una versión poligonal en los primeros meses de vida de PlayStation que bien poco tenía que ver a nivel gráfico con el juego original. Ahora, casi cuatro años más tarde, Konami ha vuelto a la carga con una secuela que supera en todo a sus antecesores.

### COMO NO PODÍA SER DE OTRA MANERA,

*International Track & Field 2* rescata el sencillo y eficiente sistema de juego original que se basa en aporrear los botones todo lo rápido que nos sea posible para superar una serie de pruebas olímpicas, y sin olvidar el factor habilidad y sincronización que requieren la inmensa mayoría de las pruebas. Así, por ejemplo, en el lanzamiento de jabalina tendremos que alcanzar la mayor velocidad posible machacando dos botones y calcular los grados con los que la vamos a lanzar pulsando un tercer botón, mientras procuramos no salirnos de los límites de la pista.

En esta secuela podremos participar en un total de 12 eventos, que van desde la más sencilla y elemental prueba de velocidad, como los 100 metros lisos, hasta una, mucho más atractiva, competición de





### Cuestión de habilidad

En esta secuela también es posible encontrar un par de pruebas donde tendremos que demostrar, más que velocidad "machacando" los botones, cierta coordinación a la hora de pulsarlos (500 metros Kayac) y rapidez para introducir una secuencia de botones (potro). Son, sin duda alguna, dos ejemplos que vienen a poner de manifiesto la increíble variedad que encierra la secuela de *International Track & Field*.

















saltos de trampolín. Los restantes eventos son: levantamiento de peso, salto con pértiga, salto de longitud, lanzamiento de martillo, lanzamiento de jabalina, natación (50 metros estilo libre), potro, 500 metros Kayac y dos pruebas de bicicleta (kilómetro contrarreloj y sprint). A la vista de estas pruebas, nadie puede negar que estos 12 eventos convierten a *International Track & Field 2* en el juego de olimpiadas más variado que haya existido jamás.

**EN EL ASPECTO GRÁFICO,** *International Track & Field 2* es una auténtica maravilla. Los deportistas gozan de una construcción y de unas animaciones realmente trabajadas, y no faltan infinidad de pequeños detalles, como las secuencias de calentamiento, que consiguen meter al usuario en la dinámica de la competición. A nivel sonoro ocurre lo mismo, los efectos de sonido, como el murmullo del graderío, refuerzan la sensación de estar compitiendo en unas auténticas olimpiadas.

Pero dejando al margen todos estos aspectos, *International Track & Field 2* destaca por su apasionante modo multijugador. Enfrentarnos contra tres amigos supone la culminación de los "piques", la máxima expresión de la competitividad y, como no, de la diversión.

Tanto si conocíais los encantos de *Track & Field* como si no, esta secuela no debería faltar en las estanterías de aquellos de vosotros que disfrutéis con los juegos multijugador y busquéis uno tan sencillo como adictivo. Un imprescindible para las frías tardes de invierno.

## Reacciones casi humanas

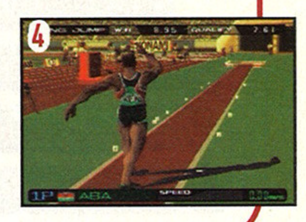
**Uno de los aspectos que más ha evolucionado en esta secuela es el apartado de las animaciones. Ahora, los deportistas reflejan fielmente su estado, ya sea en una salida no válida (1), cuando no consiguen superar la prueba (2), al conseguir una medalla (3), o, sencillamente, cuando van a comenzar la prueba (4). Todos estos detalles, que podían haber sido obviados, no hacen más que elevar su nivel de calidad.**









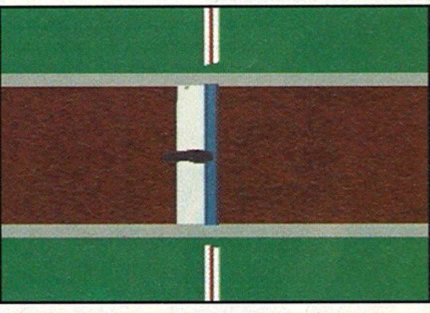




Antes de comenzar una prueba, una secuencia de vídeo pregrabada nos mostrará el ambiente del estadio.




Cuando batamos algún récord mundial, una fabulosa repetición nos mostrará nuestra hazaña.



Si cometemos una irregularidad en algún evento, la cámara nos mostrará la prueba del fallo automáticamente.

## Tú eliges tus propias metas







En numerosas pruebas, como el levantamiento de peso o el salto de trampolín, es posible fijar la meta que queremos batir. Así, por ejemplo, en el levantamiento de peso podremos añadir o quitar distintos discos de peso, mientras que en salto de trampolín, e incluso en el potro, es posible escoger el ejercicio o pirueta que vamos a realizar.



**INT. TRACK & FIELD 2**
Deportivo

Compañía: **Konami** Precio: **7.990 ptas.**

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-4**

M. Card (1 bloque) · Dual Shock · Multi Tap

Gráficos 9 · Sonido 8 · Diversión 8

- Las fabulosas 12 pruebas olímpicas.
- La sencilla y adictiva mecánica.

- Para un jugador puede ser soso.
- Que no tenga más pruebas.

**8**

Estamos ante una de esas piezas clave para disfrutar en compañía de los amigos, un título que nos traerá a casa piques antológicos, aunque para uno solo...

# Fighting Force 2

## A fuerza de mamporros

**Con *Fighting Force 2* Core nos presenta un juego que ha sabido renovar el estilo de los beat'em up introduciendo una serie de ingredientes que respetan las premisas del género pero que aportan nuevos alicientes.**

Podemos destrozar a golpes casi cualquier elemento del mobiliario, pero lo mejor de todo es que así podemos encontrar armas e items especiales.

Los beat'em up de scroll fueron hace unos años uno de los géneros más exitosos de los arcades y también de los más demandados en las consolas de 16 bits. Sin embargo, la aparición de las de 32 bits relegó el género al olvido, en parte debido a que los primero títulos no cumplieron con las expectativas del usuario, en parte porque los beat'em up tipo versus acapararon todo el protagonismo. Uno de los pocos juegos que sobresalió fue precisamente *Fighting Force*, aunque tanto por su simplista mecánica, como por su excesiva facilidad no llegó a cuajar del todo.

Para ayudarnos a recuperar este emblemático género de los videojuegos, Core nos ha preparado *Fighting Force 2*, un juego que ha sabido adaptar el estilo de los beat'em up a las exigencias de los tiempos sin olvidarse de las premisas básicas del género.

**COMO YA SABRÉIS,** los beat'em up de scroll son juegos basados en los combates, pero que en lugar de enfrentarnos a un único luchador nos proponen recorrer una fase completa eliminando a cuanto enemigo, o grupo de enemigos, se nos cruce por el camino. Eso sí, no podíamos pasar de una zona del escenario (generalmente una pantalla) hasta que no acabáramos con todos sus enemigos. Pues bien, *Fighting Force 2* mantiene esta premisa, pero sobre escenarios tridimensionales. La manera de limitarnos el avance es situar puertas cerradas cuya llave sólo aparece al derrotar al último enemigo de la zona. Este sistema de puertas y llaves también permite dotar al desarrollo de cierto aire

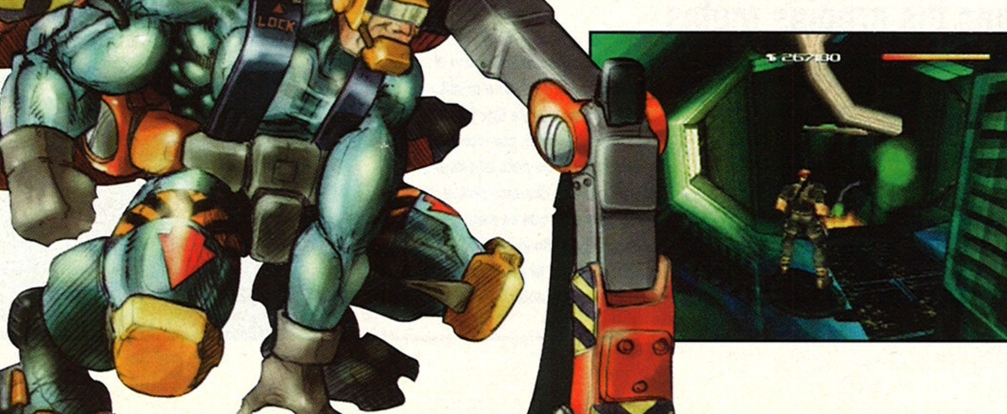


Además de ser hábiles luchadores y letales tiradores, también tendremos que realizar algún que otro salto.






El juego está doblado y traducido al castellano, lo que nos permitirá acceder a la información de los ordenadores y a la que los compañeros nos faciliten por radio.





## Todo un arsenal para Hawk Manson

Al empezar un nivel nos encontraremos con que sólo podemos contar con la contundencia de nuestros puños y un par de cuchillos. Pero pronto podremos hacernos con un impresionante arsenal en el que no faltan desde lanzacohetes a armas contundentes como barras o martillos, pasando por todo tipo de pistolas ametralladoras, escopetas o rifles de francotirador. Por suerte, Hawk puede transportar varias de estas armas a la vez, aunque sólo puede cargar dos de espalda (espadas, hachas...) y dos de mano como pistolas, intercambiándolas en cualquier momento.













**Si lo que buscas es acción de la buena y darle gusto a los puños y al gatillo, *Fighting Force 2* es el juego que estabas esperando.**

aventurero al situar las puertas formando pequeños laberintos, lo que elimina uno de los defectos habituales de los beat'em up: el exceso de linealidad. Además, los chicos de Core han tenido el acierto de incluir rutas alternativas, de manera que podamos llegar al final de nivel empleando distintos caminos.

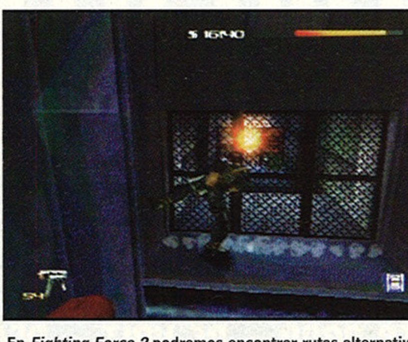
Por supuesto, la base del juego es sacudirnos de encima a los enemigos a base de puñetazos, patadas y combos, pero también se nos permitirá ir recogiendo distintos tipos de armas con los que facilitarnos la tarea. Además, nuestro héroe estará perfectamente adaptado al entorno 3D disfrutando de animaciones tales como las de saltar, subir y bajar escalas o colgarse del techo. También podremos pulsar algún que otro interruptor y resolver algún sencillísimo puzzle. Todo ello termina configurando un juego tan espectacular como divertido y fácil de manejar.

**POR TODO LO VISTO,** está claro que *Fighting Force 2* es un juego de acción pura y dura donde los puños son los auténticos protagonistas, aunque está aderezado con elementos de otros géneros que le dotan de mayor dinamismo. La simplicidad habitual queda relegada a un segundo plano y si tenemos en cuenta una elevada dificultad que se va acrecentando a medida que jugamos nos encontramos con un juego tan dinámico como largo y variado.

No nos podemos olvidar de mencionar su apartado gráfico, donde brilla la solidez de los escenarios y que presenta una animación de personajes más que correcta. En este apartado sólo podemos criticar una cierta lentitud del héroe al darse la vuelta, y el extraño menú para cambiar de arma, sin embargo, las virtudes de *FF2* nos van a permitir disfrutar de un beat'em up de jugabilidad clásica, pero con más alternativas. Y, además, doblado al castellano.







En *Fighting Force 2* podremos encontrar rutas alternativas, lo que hace que el juego sea mucho menos lineal de lo que era habitual en los beat'em up de scroll tradicionales.



http://www.hobbypress.es/DREAMCAST

Revista Oficial

# Dreamcast™

Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Año I - Número 2 - 975 ptas - 5'86 €



## Reportaje

Shenmue: ¡¡Ya lo hemos jugado!!

## Guías y trucos

Soul Calibur
House of Dead 2
Sega Rally 2

## Los primeros éxitos del año

Resident Evil 2
NBA 2000
Zombie Revenge

## Internet

Toda la música que suena en la red

# VIRTUA STRIKER 2

## El mejor arcade de fútbol

8 424094 810048 00002



DREAMON VOL.5: INCLUYE 2 DEMOS JUGABLES y 3 VÍDEOS CON LAS ÚLTIMAS NOVEDADES PARA DREAMCAST

WORLDWIDE SOCCER 2000 • RE-VOLT • DEADLY SKIES • CRAZY TAXI • RAYMAN 2

# La mejor revista para la mejor consola

**Nº2 a la venta el 20 de Enero**

## REVISTA OFICIAL DREAMCAST

Cada mes en tu quiosco, con toda la información que necesitas para exprimir al máximo tu Dreamcast. Y con un sensacional GD-Rom con demos exclusivas.

**En el GD-Rom de este número:**

**DEMOS JUGABLES:** Re-Volt y Sega Worldwide Soccer 2000.

**VÍDEOS:** Crazy Taxi, Rayman 2 y Deadly Skies.

ES UNA PUBLICACIÓN DE



# BEATMANIA

## Ritmo y diversión a partes iguales













Quienes nos hayan seguido desde el primer número, habrán notado que *BeatMania*, uno de los mejores juegos musicales, ha sido uno de nuestros títulos predilectos, un innovador torbellino de diversión al que hemos tratado con especial cariño en varios reportajes. Ahora, un año después de su lanzamiento en Japón, el juego se ha puesto a la venta en nuestro país, reuniendo en un único compacto las mejores canciones y modos de juego que han aparecido en los discos de canciones japoneses, así como una decena de temas nuevos creados para el mercado europeo. Todo ello se vende, conjunta e inseparablemente, con el mando diseñado para *BeatMania*, consiguiendo que la experiencia como Disc Jockey sea tan completa como divertida.

Para aquellos que todavía no sepan en que consiste *BeatMania*, os diremos que este juego se puso a la venta en Japón como el primer DJ Simulation, es decir, como el primer simulador de Disc Jockey. En *BeatMania* tenemos a nuestra disposición una de mesa de mezclas, que cobra las formas del mando de *BeatMania*, compuesta por cinco botones y un giradiscos. La mecánica es tan sencilla como seguir el ritmo de una melodía y pulsar estos cinco botones o girar el plato cuando corresponda, es decir, cuando las notas que identifican cada uno de estos elementos llegue a la parte inferior de la pantalla. Puede parecer sencillo, pero cuando tenemos que pulsar tres botones y girar al plato al mismo tiempo, la cosa no ha hecho nada más que comenzar a complicarse. Acabar una canción de forma perfecta, es decir, sin fallar una sola nota, tampoco es fácil, lo que consigue picar al más pintado hasta superarla de forma perfecta.

La versión europea de *BeatMania* cuenta con 25 canciones, todas ellas pegadizas hasta decir basta, cinco modos de juego y cuatro posibles modificaciones en el sistema de juego como, por ejemplo, ocultar las notas antes de que lleguen a la parte inferior de la pantalla. Además, si *BeatMania* es bien acogido en nuestro país, Konami lanzará al mercado nuevos discos de canciones, ampliaciones para utilizar con el juego original, lo que aumentará de forma considerable sus posibilidades de diversión.

No os dejéis engañar por su sencillo aspecto, o por su aparente sencillez: quien ha probado este juego y, lógicamente, le gusta un poquito la música, se ha quedado "enganchado" por la calidad de sus canciones.

*BeatMania* es, junto a *Bust a Groove*, el mejor juego musical del momento, un título que no debería faltar en la juegoteca de aquellos a los que les gusten las nuevas experiencias y, obviamente, la música disco. Lo dicho, un juego a tener muy en cuenta.




La izquierda podéis ver el mando diseñado especialmente para *BeatMania* y que se venderá conjuntamente con él al precio de 12.900.



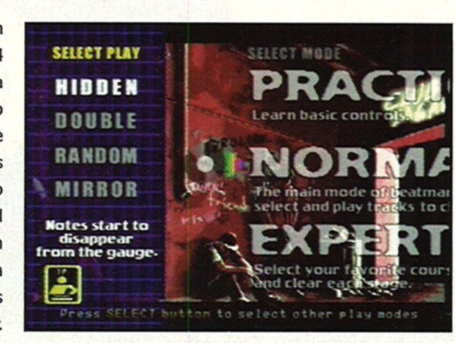

En la opción Records podemos revisar las puntuaciones máximas que hemos conseguido en cada una de las 25 canciones del juego.




Según toquemos las notas, la barra inferior de color verde irá subiendo hasta alcanzar una marca roja, necesaria para pasar de canción.

### Cinco modos de juego para exprimir al máximo el mando de BeatMania

BeatMania cuenta con cinco modos de juego y 4 variaciones en el sistema de juego. En el modo Expert tendréis que escoger entre tres estilos musicales y superar cinco canciones sin continuar. El resto de modos varía en el número de canciones a superar, y en ellos sí es posible continuar.









**BEATMANIA**
Simulador de Disc Jockey

Compañía: **Konami** Precio: **12.900 ptas.**
Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-2**
Memory Card (1 bloque) Dual Shock

Gráficos 6 Sonido 10 Diversión 9

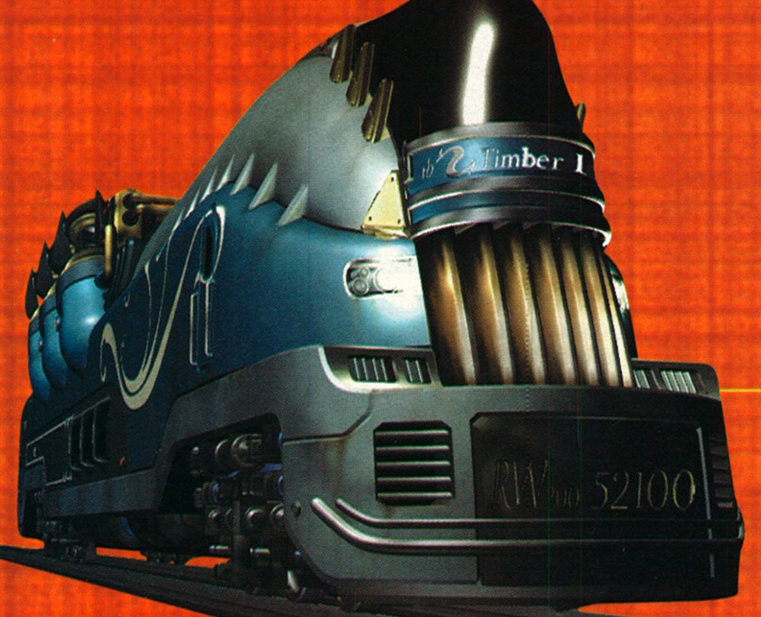
- El superadictivo sistema de juego.
- La calidad de las 25 melodías.
- Gráficamente es un poco soso.
- Que no te guste la música.

**9**

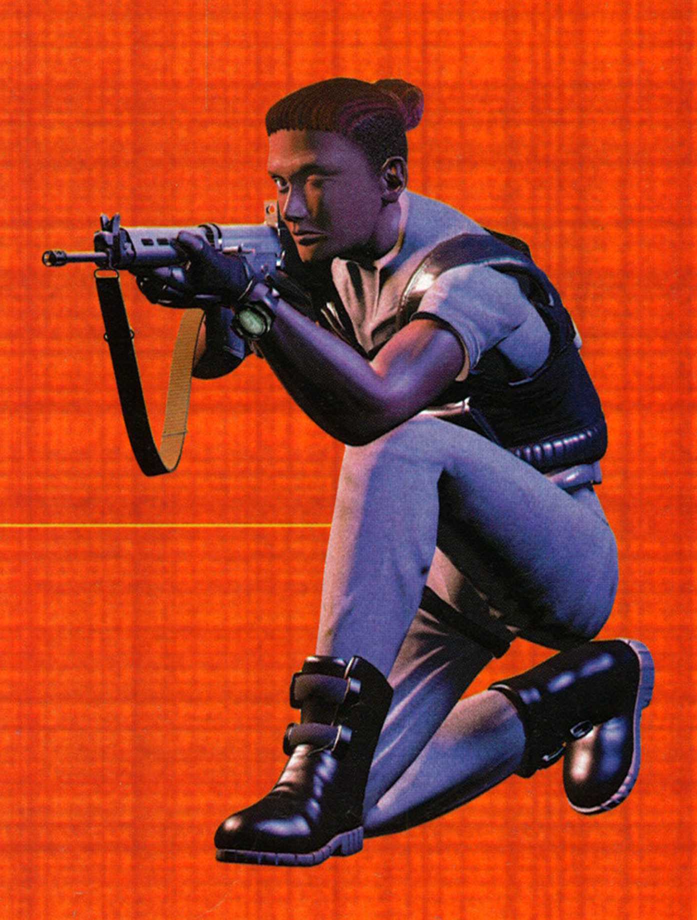
*BeatMania* es uno de los mejores juegos musicales que se pueden encontrar. Además, que se venda con el mando hace que jugar sea aún más divertido.




# Guías & Trucos









## Centipede

**• Vidas extras:** Activando este truco podrás tener vidas ilimitadas, lo que casi supone invencibilidad. Para ponerlo en marcha, pausa el juego y presiona:
L1, L1, L2, L1 y pulsa START.
Ahora, cada vez que pauses y presiones → aumentarás una vida.



## Marvel Vs Capcom

**• Ryu mutante:**
Ryu puede transformarse en Ken y Akuma cuando tiene la barra de especiales con un nivel. Para ello ejecuta: →, ↘, ↓, ↙, ← + **Puño fuerte** (Akuma) o **medio** (Ken). Si quieres que Ryu vuelva a ser el mismo basta con que ejecutes el mismo movimiento con **Puño débil**.

**• Opciones Extra:**
En el menú principal, presiona SELECT sobre OPTIONS, y pulsa START.

**• Mecha-Zangief:**
Presiona SELECT sobre Zangief, y escógelo con otro botón. No sueltes SELECT hasta que empiece el combate.

## Demolition Racer

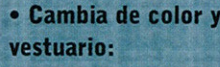
**• Todos los secretos al descubierto:**
Para desbloquear todos los secretos, sólo tienes que ir a la pantalla del menú principal y pulsar:
✖, ✖, ■, ■, ▲, ▲, ●, ●.
Irás saltando de un menú a otro, pero no importa siempre que acabes en el principal.







## Ehrgeiz



**• Cambia de color y vestuario:**
Para que el color y el traje de tu luchador favorito cambie sólo debes presionar ↑ en la pantalla de selección de personaje.

### BUGS BUNY: PERDIDO EN EL TIEMPO

Para obtener dos nuevas ventajas debes comenzar una partida y, sin pausar, introducir la siguiente secuencia de botones:
✖, ■, R2, L1, ● y ✖.
Después, debes introducir uno de los códigos siguientes según el efecto que quieras lograr:

**• 99 zanahorias:**
■, ■, ▲.

**• Para ver el final:**
▲, ■, ▲.

**• 1000 cristales extra:**
En la pantalla del título presiona L1 y pulsa:
■, ■, ●, 🎁.
Después empieza a jugar y pulsa ■ teniendo pulsado el botón R2. Podrás repetirlo tantas veces como quieras hasta tener 999 cristales.

**• Vidas infinitas:**
En la pantalla del título presiona L1 y pulsa:
●, ↓, ←, ↑, →, ▲, ↓.
Si lo haces correctamente, tu contador de vidas nunca llegará a cero.

### CROC 2

**• Menú de trucos:**
En la pantalla del título presiona L1 y pulsa esta secuencia:
▲, ←, ←, →, ■, ↑, ↑, ←, ●.
Comienza el juego y pulsa L2 + R2 para activar el truco. Desde este menú tendrás acceso a todos los niveles, opción para rellenar todos tus items y alguna sorpresa más.

### HOT WHEELS TURBO RACING

**• Nuevos vehículos:**
Debes introducir los siguientes códigos en la pantalla de passwords. Tras introducir el código aparecerá un mensaje de error, pero no lo tengas en cuenta: el nuevo coche aparecerá en la pantalla de elección.
Los cinco primeros códigos son para el Modo de 1 jugador y los tres últimos para el modo de 2 jugadores.
Sol-Aire CX4:
OR8B4ORK8R3F89JR33LH
Formula 5000:
4WDG84WPDS7K7XNW77QM
Hotwheels 500:
YLKMFFOVNPDQBMTODDW8
Slide out:
OM46DOMF4F_9LNDM__CC
Super Van:
OP482OPH6B1CPQGP11JF
Stage Fright:
O_JLDO_TJTCP6O9_CCVR
Sol-Aire CX4:
OR8B4ORK8R3F89JR33LH
Slide Out:
OWDG8OWPDJ7KHXNW77QM

### KNOCKOUT KINGS 2000

**• Personajes ocultos:**
Para conseguir todos los personajes ocultos debes introducir esta lista nombres en la pantalla "Career".
Eso sí, recuerda que debes salvar al boxeador en tu tarjeta de memoria si quieres

## Gran Thef Auto 2

**• Dinero fácil:**
Para hacerte con unos cuantos dólares extra, basta con que te hagas con un taxi y recojas viajeros. Cada uno te dará 5$, no es mucho, pero con un poco de paciencia....

**• Trucos variados:**
Debes introducir estos códigos en la pantalla del nombre.
1.000.000 de puntos: BIGSCORE.
500.000$: MUCHCAH.
Todas las armas: NAVARONE.
Sin coordenadas: WUGGLES.
Selección de nivel: ITSALLUP.
Energía ilimitada: LIVELONG.







## Jet Moto 3

**• Nuevo modo de juego:**
Para acceder al Modo Stunt, debes recoger las diez monedas (como la de la pantalla) que están escondidas en los distintos recorridos del modo de juego "Circuit".
No es fácil conseguirlas, pero merece la pena.



utilizarlo para luchar.
GARGOYLE: Ya te puedes imaginar, ¿verdad?
SHMACKO: Un payaso de gran pegada.
ROSWELL: Por si gustan los alienígenas...
O: El baile de piernas de este rapero es insuperable.
Q_TIP: Abrirás "A tribe Called Quest".
TIM_DUNCAN: Jugador de baloncesto de los Spurs.
MARLON_WAYANS: El actor.
ED_MAHONE: Nada más y nada menos que él mismo.
JEREMAINE_DUPRI: El más simpático de los luchadores.
MARC_ECKO: Un fortachón de altura.

### LA AMENAZA FANTASMA

• **Muchas ventajas:**
Gracias a este truco podrás, desde elegir nivel a hacerte invulnerable, aparte de otras muchas ventajas.
Para ponerlo en marcha debes ir a la pantalla de menú principal, iluminar opciones y pulsar esta secuencia:
▲, ●, ←, L1, R2, ■, ●, ←.
Después, pulsa simultáneamente L1 + SELECT + ▲ y accederás a una nueva pantalla de opciones.

## Ready 2 Rumble

• **Clases Bronce, Plata, Oro y Campeonato:**
Para acceder al luchador de la categoría Bronce (Kemo Claw) en el modo Arcade, entra Campeonato e introduce como nombre BRONZE. Retrocede hasta la pantalla del título y al entrar en el modo Arcade encontrarás a tu personaje. Para conseguir el de la categoría Plata, pon como nombre SILVER (Bruce Blade) y si prefieres el oro introduce GOLD (Nat Daddy). Si optas por Campeonato escribe CHAMP (Damien Black).






• **Recuperarse de un buen golpe:**
Para recuperarte lo más rápidamente posible después de un guantazo bien dado, lo mejor es que pulses a toda velocidad el pad de dirección hasta que consigas recuperar al máximo la energía.

### Madden NFL 2000

Para activar estos trucos introduce la clave en la pantalla de códigos secretos.

- **Primer down 20 yardas:** FIRSTIS20.
- **Sin paradas:** EXPRESSBALL.
- **Penaltis:** REFISBLIND.
- **More injuries:** PAINFUL.
- **David y Goliat:** MINIME.
- **Estadio Antarctica:** XMASGIFT.
- **Est. Dodge City:** WILDWEST.
- **Est. EA:** ITSINTHEGAME.
- **Equipo Marshalls:** COWBOYS (Con éste no funcionan los otros).
- **Equip. de los 60:** MOJOBABY.
- **Equip. de los 70:** LOVEBEADS.
- **Raiders 1972:** GETMEADOCTOR.
- **Raiders1976:** GAMMALIGHT.
- **Equip. 1976 Patriots:** HACKCHEESE.
- **Equip. 1981 Dolphins:** 15MOREMIN.
- **Equip. 1981 Chargers:** BUILDMONKEYS.
- **Equip. 1985 Dolphins:** CHICKIN.
- **Equip. 1985 Bears:** DOORKNOB.
- **Equipo 1986 Browns:** KAMEHAMEHA.
- **Equipo 1986 Broncos:** BLUESCREEN.
- **Steelers 1972:** DONTGOFOR2.
- **Equipo 1988 49ers:** CALLMESALLY.
- **Equipo 1988 Bengals:** PTMOMINFOGET.
- **Equipo 1990 Giants:** PROFSMOOTH.
- **Equipo 1990 Bills:** SPOON.
- **Equipo 1995 Steelers:** STEAMPUNK.
- **Equipo 1995 Colts:** PREDATORS.
- **Packers 1997:** TUNDRA.
- **Equipo 1997 Broncos:** EARTHPEOPLE
- **Desconocido:** QBINTHECLUB

### MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER

• **Opciones extra:**
Para conseguir más opciones de las que aparecen en el juego, ilumina la palabra "Options" del menú principal, y pulsa:
**R1, ●, ←, ▲, ▲.**

### MISSION: IMPOSSIBLE

Todos estos trucos se introducen en la pantalla de password y, aunque dan error, funcionan igualmente.

- **Imágenes de vídeo:** SEECOOLMOVIE.
- **Mensaje de los programadores:** TTOPFSCRETT.
- **Modo lento:** IMTIREDTODAY.
- **Modo turbo:** GOOUTTAMYWAY.
- **Supersalto:** BIONICJUMPER.
- **Activar todos:** SCAREDSTIFFF.

## Legacy of Kain: Soul Reaver

Todos los códigos que os describimos a continuación se introducen con el juego pausado y manteniendo pulsado L1 o R1 mientras los ejecutas.

• **Todos los poderes:**
↓, ↑, →, →, ●, ↑, ↑, ↓.

• **Proyectiles de fuerza:**
←, →, ●, ←., →, ←.

• **Grabado de fuego:**
↑, ↑, →, ↑, ▲, L2, →.

• **Grabado de Fuerza:**
↓, ←, ▲, ↓, ↑

• **Grabado del sonido:**
→, →, ↓, ●, ↑, ↑, ↓.

• **Grabado de la piedra:**
↓, ●, ↑, ←, ↓, →, →.

• **Grabado de la luz:**
←, ●, ←, →, →, ↑, ↑, ←

• **Grabado del agua:**
↓, ●, ↑, ↓, →.

• **Para elevar la energía:**
←, ●, ↑, ↑, ↓.

• **Soul Reaver:**
↓, ▲, L2, →, →, ↓, ↓, ←, ▲, ↓, →.

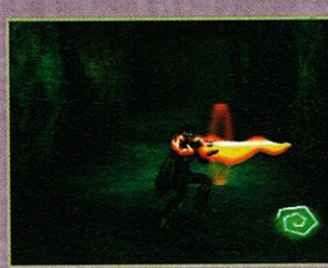
• **Magia al máximo:**
▲, →., ↓, →, ↑, ▲, ←.

• **Fire Reaver:**
▲, → ↓, ●, ↑.

• **Soul Reaver de Kain:**
✖, ●, →, ▲, ←, ←, →, ↑

• **Soul Reaver del aire:**
✖, →, ↑, ↑, ▲, ←, ←, →, ↑

• **Aumentar el nivel de energía:**
→, ✖, ←, ▲, ↑, ↓.



# The Next Tetris

**• Controlar el sonido:**
Puedes controlar el volumen de la pantalla de presentación con los botones del pad. Si pulsas R1 + L1 podrás subirlo y con R1 + L2 lo bajarás.



# Tomb Raider: The Last Revelation




**• Pasar de nivel:**
Tienes que situar a la Lara mirando exactamente al Norte. Para comprobarlo, entra en el menú de selección de objeto y observa la flecha de la brújula. Una buena manera de asegurarte de que Lara mira justo al Norte es buscar un bloque que mire en esa dirección y hacer que Lara se cuelgue de él. Cuando vuelva a subir estará directamente encarada al Norte. Si el bloque mirará al sur bastaría con que Lara diera una voltereta para mirar al Norte. Después de esto, colócate en la opción CARGAR del menú y mientras mantienes pulsados al mismo tiempo los botones **R1**, **R2**, **L1**, **L2** y ↑, aprieta ▲. Al salir del inventario saltarás automáticamente de nivel.




**• Todas las armas:**
Coloca a Lara mirando al Norte y entra en el menú del inventario. Sitúate sobre el botiquín pequeño y mientras mantienes presionados los botones **R1**, **R2**, **L1**, **L2** y ↑, aprieta ▲.




**• Todos los objetos al límite:**
Con Lara mirando al Norte, entra en el menú del inventario y selecciona el botiquín grande. Mantén presionados los botones **R1**, **R2**, **L1**, **L2** y ↓, y aprieta ▲. De este modo contarás con munición, bengalas y botiquines infinitos.

# Tomorrow Never Dies

Todos estos trucos se introducen en la pantalla que aparece al pausar el juego. Si el código es correcto volverás automáticamente al juego.

**• Todas las armas:**
Pulsa SELECT, SELECT, ●, ●, L1, L1, R1, R1

**• 50 botiquines:**
Presiona SELECT, SELECT, ●, ●, ▲, SELECT.

**• Debug mode:**
Presiona SELECT, SELECT, ●, ●, L2, R2, L2. Para desactivarlo, pulsa esta combinación: SELECT, SELECT, ●, ●, R2, L2, R2.

**• Mínima energía:**
Pulsa SELECT, SELECT, ●, ●, ↓, ↓, ↑

**• Máxima energía:**
SELECT, SELECT, ●, ●, ↑, ↑, ↓.

**• Invencibilidad:**
SELECT, SELECT, ●, ●, ▲, ▲, ▲, ▲.

**• Hud Toggle:**
Con este truco no podrás cambiar de arma, ni seleccionar ningún objeto. Pulsa: SELECT, SELECT, ●, ●, ←, →, SELECT

**• A ciegas:**
Cuando actives este código no podrás ver lo que hay a tu alrededor. Curioso. Pulsa: SELECT, SELECT, ●, ●, SELECT, SELECT, ●, ●,

**• Mover la cámara:**
Activando este truco podrás mover la cámara mientras Bond permanece quieto. Para desactivarlo y poder seguir jugando tendrás que presionar la misma combinación. Pulsa: SELECT, SELECT, ●, ●, R2, R2.

**• Misión cumplida:**
Para pasar de nivel sin necesidad de concluir la misión pulsa: SELECT, SELECT, ●, ●, SELECT, ●.

## POY POY 2

**• Solución desesperada:**
Si vas perdiendo, puedes "enfadarte" presionando rápidamente todos los botones excepto los direccionales hasta que la energía esté al máximo.

## QUAKE II

**• Nuevas opciones:**
Terminando el juego en el nivel de dificultad fácil abrirás dos opciones más en el modo multijugador: Weapons Stay y One hit kill. Recuerda que hay que salvar los trucos.

## SYPHON FILTER

**• Más difícil todavía:**
Si te parece que el juego es demasiado fácil, con este sencillo truco se puede aumentar la dificultad de todos los niveles. Basta con presionar en la pantalla del título la siguiente secuencia: **●+■+L1+L2+R2+✖**
Si lo has hecho bien oirás una voz decir: "Damn it!" y al comenzar la partida las palabras "Estás Jugando en el Nivel DIF" aparecerán en la pantalla.

**• Todas las misiones:**
Con este truco podrás avanzar de misión en misión. Mientras estés jugando, pausa el juego e ilumina la opción "Elegir nivel". Ahora debes presionar y mantener apretados los siguientes botones: **●+■+L1−R1+L2+R2+✖**

**• Todas las armas con munición infinita:**
Vuelve a pausar el juego y pon el cursor sobre el menú de armas y pulsa, manteniendo presionados: **SELECT+●+L1+L2+R2+✖**

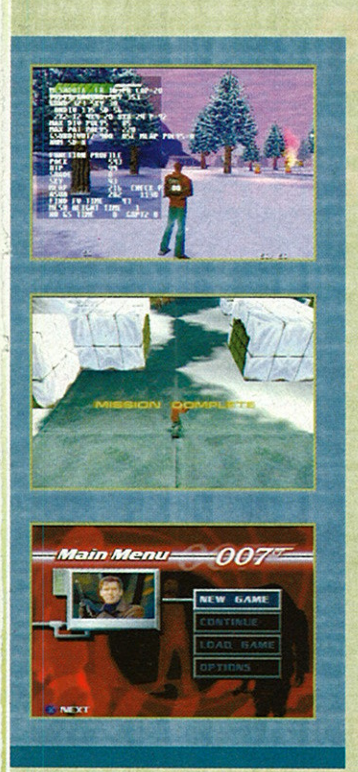
## TARZÁN

**• Un buen consejo:**
Cuando te veas corto de vidas, ve a uno de los primeros niveles y dedícate a recoger todas las monedas que puedas, así como todos los bocetos que dan acceso al nivel de bonus para poder recoger allí también todas las monedas y sumar vidas extra. Recuerda salvar la partida después de hacerlo.

# Tony Hawk´s Skateboarding

**• Los mejores movimientos:**
Elevando al máximo la barra Special podrás realizar las mejores acrobacias y para conseguirlo, nada mejor que este truco. Cuando comiences un circuito pausa y pulsa esta combinación mientras aprietas el L1: ✖, ▲, ●, ↓, ↑, →.
Si el menú tiembla es que el truco ha funcionado.






### Tony Hawk's Pro Skater

• **Acceso a todos los niveles:**
Empieza una partida en el modo Práctica y pausa el juego. Presiona L1 y, sin soltarlo, pulsa la siguiente secuencia:
■, ↑, ←, ↑, ●, ▲.
Si todo va bien notarás en la pantalla una pequeña sacudida. Sal del nivel, pero sin volver al menú principal, y escoge la opción "Selección de Nivel".

• **Cabezones:**
Con este truco les crecerá la cabeza a los personajes del juego de una manera escandalosa. Para activarlo pausa el juego y pulsa esta combinación mientras mantienes apretado el botón L1:
←, ↑, ✖, ↓, ↑, ✖.
Si funciona notarás el mismo efecto de antes.

• **Puntos extra:**
Una manera sencilla de conseguir más puntuación es pulsar ● mientras que estés en el aire. Eso sí, acuérdate de soltarlo antes de aterrizar...

### Xena: Warrior Princess

• **Invencibilidad:**
Activando este truco conseguirás convertirte en invulnerable de manera que ningún enemigo podrá hacerte ningún daño.
Para lograrlo, basta con que presiones esta secuencia en la pantalla del menú principal:
↑, ↑, ↑, ●, ■, ↑, →, ←.

## WCW Mayhem

• **Todos los personajes:**
Para obtener todos los personajes ocultos, ve a la pantalla de códigos PPV e introduce PLYHDNGYS. Verás que el truco se anuncia en la parte inferior de la pantalla.




• **Puntos ilimitados:**
Con este truco, que se introduce en la pantalla de códigos PPV, no tendrás limitación de puntos para crear a tu luchador. El passwords es: MKSPRCWS




• **Contra ti mismo:**
Si quieres luchar contra el mismo personaje que controlas usa este password: DLPGNGRS

### EN EL DESIERTO DE ARK OF TIME

**Saludos amigos de PlayManía: En el juego *Ark Of Time* estoy atrancado en el desierto. He hablado con el príncipe, con su mujer y con todos los personajes de esta localización. Tengo las albóndigas de rata, pero lo único que puedo hacer con es meterlas en el jarrón. ¿Podéis ayudarme?**

Anónimo Malagueño

Sal del desierto y dirígete hacia la isla de Tobías (la del faro) para hablar con él. Cuando termines recoge la goma, vete a la cueva de los murciélagos, y utiliza la jarra con las albóndigas para atraer a las termitas del nido. Después, dirígete a la caseta de los trabajadores en Stonehenge y hazte con las herramientas y con el instrumental de la mesa. Con todos estos items en tu poder, no tendrás ningún problema para solucionar los puzzles del desierto.

### EL PUZZLE DE LA ISLA MURIA EN ATLANTIS

**A PlayManía: Mi corazón entre dos amores está repartido, uno mi esposa, dos mi consola cuando uno se ha dormido. Con el primero no tengo solución, con el segundo vosotros podéis ser mi salvación. ¿Cómo se pasa el puzzle de las 12 piezas de Muria?**

Jorge -Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

Coloca las estatuillas en el siguiente orden: azul, roja, amarilla, verde. Animales: pájaro, oso, pez, cangrejo. Cuerpos astrales: Tierra, constelación, luna, sol.

### DUDAS EN EXPEDIENTE X

**¡Hola PlayManía! Me llamo Diego y os escribo porque tengo problemas en el segundo CD de *Expediente X*. He entrado en el barco quemado, he cogido la bola de hierro, la he llevado al laboratorio y he vuelto al despacho del jefe, pero éste insiste en que investigue el barco. ¿Podéis ayudarme?**

Diego -Getafe (Madrid)

Cuando llegues al barco, aparte de coger la esfera metálica, busca por la cubierta superior hasta encontrar unas huellas dactilares. Tras hallarlas, habla con la sargento Astadorian para examinar los libros de registro. Así obtendrás nuevas pistas con las que ir al laboratorio.

### La VOZ CAVERNOSA EN DISC WORLD 2

**Hola, amigos de PlayManía: Me gustaría que me ayudarais en el juego *Disc World 2*. En el acto 3 me han pedido que asuma el papel de la "Muerte". Para ello tengo que cumplir unos requisitos y sólo me falta la voz cavernosa. ¿Podríais ayudarme a conseguirla? Muchas gracias**

José Javier -Sanlucar de Barrameda (Cádiz)

Ata la cuerda al bumerang en la casa de Muerte, y lánzalo sobre la chimenea. Tras eso, trepa por la cuerda y habla a Albert a través de la chimenea. El eco deformará el sonido de tu voz.

### CONSEGUIR CERVEZA EN CHRONICLES OF THE SWORD

**Hola amigos de PlayManía: Aparte de felicitaros por vuestra estupenda revista, me gustaría preguntaros qué he de hacer para conseguir cerveza para el guardia de Morgana. Gracias.**

Joan -San Martín de la Vega (Madrid)

Tras hablar con el guardia vuelve al castillo y una vez allí camina hacia la derecha. Llegarás a un escenario con una mesa, bajo la que hay una escudilla. Recógela, vete a la herrería y utilízala sobre los barriles para recoger algo de cerveza.

### ACABAR CON RAHAB, EL SEÑOR DEL AGUA DE SOUL REAVER

**Hola amigos de PlayManía. Tengo un problema con *Soul Reaver*. He llegado junto a Rahab y no sé cómo matarlo. He mirado vuestra guía, pero no puedo romper las vidrieras porque están más altas. ¿Podéis ayudarme?**

José Luis -La Poblachuela (Ciudad Real).

Efectivamente las vidrieras están por encima de ti, pero puedes destruirlas. Lo único que debes hacer es apuntar utilizando los botones R2 y L2. Eso sí, deberás hacerlo muy rápido para que Rahab no te acierte con sus disparos.

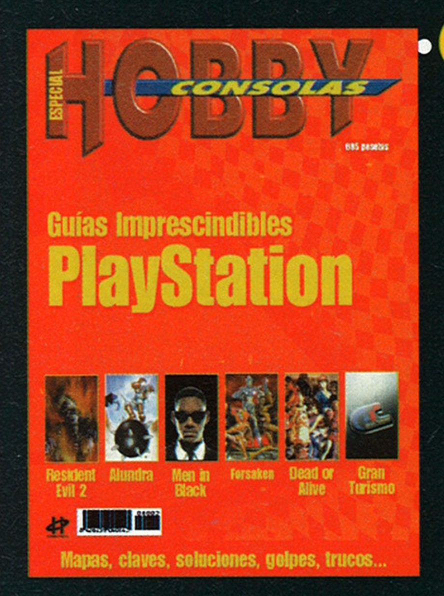
### ENCONTRAR A CREON EN ATLANTIS

**Hola PlayManíacos: Os escribo porque tengo un problema con *Atlantis*. Tras salvar a la hija del pescador tengo que encontrar a Creon en el palacio. Sé que está en la galería del delfín, pero al hacer clic sobre el ojo del delfín dice que me falta un objeto. ¿Donde está?**

Israel (Valencia)

Creon no está en la sala del Delfín, sino en la de la Calavera. Ve hacia ella, y cuando llegues usa tu cristal energético sobre el cristal del cañón. Sigue a Creon a través del agujero del muro y usa tu cristal energético sobre la cabeza de metal para romperla y liberar a una bestia. Vuelve corriendo a la Sala de la Calavera y coge el cristal que cayó al suelo cuando disparaste al cañón. Vuelve con la bestia y ponle el cristal en la boca para terminar el juego.

# Las GUÍAS TOTALES para tus videojuegos favoritos reunidas en dos revistas.




695 Ptas. Nº 2

**• RESIDENT EVIL 2**
Guía completa de 45 páginas con TODOS los mapas y TODAS las claves para escapar de los zombies.

**• GRAN TURISMO**
20 páginas con TODOS los circuitos y con los mejores trucos para vencer en las carreras.

**• FORSAKEN**
Te contamos en 31 páginas TODO lo que hay que hacer para llegar hasta el final de este apasionante «shoot'em up».

**• MEN IN BLACK**
8 páginas con las mejores soluciones a TODOS los complicados enigmas de esta divertida aventura.

**• ALUNDRA**
Descubre en 28 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver este genial Juego de Rol.

**• DEAD OR ALIVE**
TODOS los golpes especiales de TODOS los luchadores, reunidos en 7 intensas páginas.




695 Ptas. Nº 3

**• TEKKEN 3**
Guía completa de 39 pgs. con TODOS los luchadores y TODOS sus golpes.

**• HEART OF DARKNESS**
17 páginas con TODOS los pasos para llegar al final de este genial juego.

**• MEDIEVIL**
Desvela TODOS sus misterios.

**• CRASH BANDICOOT 3**
Cómo acceder a TODOS los niveles.

**TENCHU**
Descubre en 16 páginas TODOS los sigilosos movimientos que tienes que realizar para no ser descubierto.

**• ABE´S EXODDUS**
Una completísima guía de 30 páginas para liberar a Abe y a TODOS sus amigos.

**• SPYRO THE DRAGON**
Entérate de TODOS los secretos de este divertido título que te contamos en 24 páginas.

## Completa tu colección

**(Agotada la Guía número 1)**

*Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 y 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.*

☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
(*) Gastos de envío incluídos.

Nombre ............ Apellidos ............
Calle ............
Localidad ............ Provincia ............
Edad ......... C. Postal ......... Teléfono ............

**FORMAS DE PAGO**
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ............
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__
Fecha y Firma

## 4ª Parte

# Final Fantasy VIII

## Y por último el gran final

Han sido más de 100 horas de juego, más de 100 horas de aventuras, desventuras, sorpresas, historias impresionantes, combates imposibles, romances, espectaculares escenas... Más de 100 horas de diversión pura y, la verdad, nos da mucha pena haber terminado el juego. Suponemos que a vosotros os pasará lo mismo. Sin embargo, antes de disfrutar de un impresionante final tendréis que enfrentaros a los retos más duros del juego y acabar con criaturas más poderosas de lo que podéis imaginar. Eso sí, todos los peligros merecerán pena.

## 44. PON RUMBO A LA CASA DE EDEA

En esta ocasión deberás llevar a Rinoa forzosamente contigo. Al entrar en las ruinas del orfanato verás a Ángelo, el perro de Rinoa, que se mete por un camino hasta ahora desconocido. Síguele y estáte atento a su conversación (es de lo más romántico). Después de ver cómo Zell os interrumpe en el momento más inoportuno, Edea te contará su historia. Puedes entrar en la casa más tarde para extraer del punto de magia y para hablar en la playa con Cid y con Edea (o jugar a las cartas).



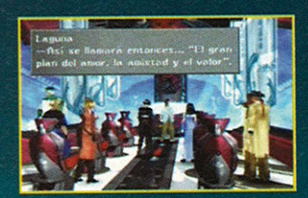


## 45. ENTREVISTA CON EL PRESIDENTE DE ESTHAR

Recuerda que en esta ciudad también hay combates, así que ve preparado.

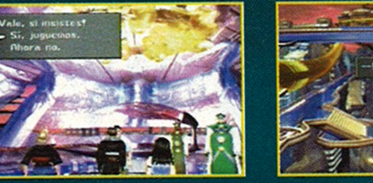
Desde el aeropuerto ve directamente a la residencia presidencial para descubrir de una vez por todas quién es el presidente de la ciudad. Dirígete a la habitación que se encuentra al fondo del pasillo (esta vez te dejarán pasar). Al entrar podrás ver a... No, no puede ser cierto; el presidente es ¡¡¡Laguna!!! Antes de hablar con él, rétale a una partidita de cartas. Tiene la **carta de Squall**.

Una vez allí podrás hacerle un interrogatorio completo, pero es muy importante que antes de decirle que le vas a ayudar te deje salir de la habitación. Dirígete a la izquierda y sigue después todo recto hasta que des con una figura extraña a la que deberás acercarte, pero antes salva la partida en el único punto que hay en la ciudad.





Juega a las cartas con Laguna para obtener la carta de Squall.



Luchando con Elnoir podrás obtener "cositas" interesantes.



Una vez hayas aceptado el plan, ya no habrá vuelta a atrás.

### Jefe Elnoir

**Vida:** 67.125.
**Vulnerable:** Viento.
**Magias que se pueden extraer:** Dolor, Doble y Sanctus.

No te será muy difícil de vencer. Lo primero que deberás hacer es aplicarle un magia Dolor, que le irá quitando vida poco a poco. Después cébate con él usando al G.F Edén (¡Quita aproximadamente 15.000 puntos de vida!). Otros Guardianes que te pueden servir de utilidad son Bahamut y Eolo. Este jefe tiene objetos que te serán muy útiles para mejorar las armas de Irvine, Quistis y Rinoa. Podrás robar durante el combate fragmentos de Piedra Lunar o conseguir, cuando le ganes y si no le robas en el combate, Energía Pura.
Por último decir que cada vez que pases por el mismo lugar, aunque ya lo hayas vencido, encontrarás a Elnoir dispuesto a luchar de nuevo contigo.



Antes de volver a la Residencia aprovecha para viajar, jugar a las cartas y encontrar los bosques de chocobos.

Vuelve a la residencia para prestar tu ayuda a Laguna. Aparecerás en el Lagunamov con el equipo al completo. Después sólo te queda escuchar atentamente las instrucciones.

A partir de este momento la historia cobrará una velocidad increíble.

Para conseguir el último arma de Squall, **Lionheart**, necesitas Adamantinos, Balas Iónicas y Dientes de Dragón. Los adamantinos los puedes conseguir convirtiendo la carta de Minotauro; las Balas Iónicas las puedes conseguir convirtiendo un Generador (lo encontraste en el Lunatic Pandora); y por último los Dientes de Dragón los puedes conseguir luchando contra los Dracos, dragones azules que encontrarás en la Isla más cerca del Infierno. Con ella en su poder, Squall podrá realizar su técnica especial más potente, Summún.

Un buen consejo es que te entretengas luchando por ahí y que intentes mejorar las armas de todos tus personajes, por que lo que viene a continuación...

## 46. VUELTA AL LUNATIC PANDORA



Una vez dentro del L.P. el juego cobrará una velocidad increíble.



Para empezar tendrás que luchar con unos viejos amigos.

No te distraigas con la conversación y salva la partida.

Cuando estés preparado, dirígete con la nave a Tear´s Point para entrar en el L.P. Tras la entrada espectacular, haz que el equipo salga de la nave para ajustar cuentas con unos viejos conocidos.

### Jefes: Viento y Trueno

**Vida:** 17900 y 22200.
**Vulnerables:** Veneno.
**Absorben:** Aero (Viento) y Electro (Trueno).
**Magias que se pueden extraer:** Aero, Cura ++, Lázaro+, Tornado de Viento, Electro +, Electro ++, Coraza y Escudo de Trueno.

Un buen ataque sería emplear al G.F Diablo y los ataques especiales de Squall (si nos has hecho caso, Squall debería tener ya su Lionheart). Prepárate a usar magias Cura porque ellos también usarán técnicas especiales, que te harán mucho daño.



Tras vencerles sigue el único camino hacia el interior del L.P. En la puerta te encontrarás a unos viejos conocidos Biggs y Wedge, pero tranquilo que no te harán nada. Simplemente escucha su conversación. Al lado encontrarás un punto para salvar.

Te advertimos que los puntos para salvar, tanto aquí como en el cuarto disco, son un poco escasos, por eso será mejor que aproveches todos


¡Dios mío, se ha cargado a Odín! Y ahora qué vamos a hacer...

los que encuentres en tu camino.

Entra por la única puerta que hay y sigue el camino principal hasta llegar al hall principal, te suena ¿no?

Sube en el ascensor verde y una vez abajo sigue el camino que hiciste con Zell. Entra por la puerta de la parte superior de tu pantalla y prepárate para enfrentarte al bicho que echó al equipo de Zell cuando estuvieron en el mismo lugar.

### Jefes: Unidad IB-8; Módulo I; Módulo D

**Vidas:** 42300, 9100 y 9100.
**Vulnerables:** Rayo.
**Magias que se pueden extraer:** Piro + +, Electro + +, Hielo + + y Fulgor (de unidad IB-8); Cura + +, y Esna (de módulo I); Cura + +, Gravedad (de módulo D).

Si son vulnerables al rayo, no hace falta que te diga qué G.F usar ¿verdad? Además de las magias Electro, que podrás extraer y aplicar al mismo tiempo, serán muy útiles los especiales de Squall y de Rinoa (si tienes suerte y Ángelo opta por hacer el ataque "Estrella Fugaz"). El ataque que realizarán y que te hará más daño será "Corona", que te dejará a sólo un punto de vida; aprovecha ese momento para realizar los ataques especiales (no creo que sobrevivan durante mucho más tiempo).





Vuelve para salvar, porque tendrás que verte las caras con Seifer Al entrar en la sala verás que tienen apresada a Eleone, pero Viento y Trueno te la entregarán y lo dejarán todo en tus manos.


¡Y este quién es!, ¿el sustituto de Odín? Esto ya es mucho...

### Jefe: Seifer

**Vida:** 34500.
**Vulnerable:** Veneno.
**Magias que se pueden extraer:** Piro + +, Electro + +, Hielo + + y Aura.

Aprovecha para extraer todas las magias Aura que puedas y de paso aplica al equipo unas cuantas, para hacer el combate más espectacular. Al comenzar la lucha aparecerá Odín, pero Seifer se encargará de él de un plumazo (tranquilo, en su lugar aparecerá otro amo de las espadas). Cuando parezca que Seifer ya está acabado, recobrará sus fuerzas y secuestrará a Rinoa.



## 47. SIGUE LA LUCHA (DISCO IV)






Es muy importante que no hagas daño a Rinoa o...

Avanza hasta encontrar unas escaleras a la derecha. Tras subir el primer tramo, dirígete hacia la grúa y sube por ella. Llegarás a la sala donde se encuentra Adel. Antes de entrar verás un punto para salvar, aprovecha para curarte y hacer los enlaces necesarios (no toques los G.F de Rinoa ni sus magias, ya descubrirás por qué).

Al entrar podrás ver cómo Seifer echa a Rinoa a los brazos de Adel. En esta ocasión deberás enfrentarte a Adel y a Rinoa.

### Jefe: Adel

**Vida:** 62000.
**Magias que se pueden extraer:** Piro + +, Electro + + y Hielo + +.

Esta vez deberás tener más cuidado con tus ataques, ya que también afectarán a Rinoa. Extrae de Rinoa magia Revitalia y aplícasela, para que vaya subiendo su vida poco a poco. Abstente de usar a tus G.F ya que podría ser demasiado para la pobre Rinoa.
Adel te atacará con magias muy potentes y absorberá vida de Rinoa. Se presenta un combate muy largo que deberás pasar usando los ataques especiales y normales sobre Adel para no dañar a tu compañera.







Cuando consigas vencer en este duro combate aparecerán Laguna y Eleone para salvar a Rinoa y transportar a todo el equipo al futuro.


Tras subir por la grúa, llegarás al lugar donde se esconde Adel; si llevas incorporado "ojo observador" podrás salvar la partida .



## 48. LA SALA DEL COMIENZO

Tras atravesar el tiempo, te hallarás en una extraña sala con un punto para salvar que al acercarte se multiplicará. No te muevas y salva la partida. Aprovecha para curar tus heridas y entra por la puerta que hay al fondo de la sala. Deberás prepararte para un largo y espectacular combate, en el que tan sólo probarás tu paciencia.

**Bruja A 1; Bruja A 2; Bruja A 3; Bruja A 4; Bruja A 5; y Bruja A 6**
**Vida:** 3000 cada una.
**Magias que se pueden extraer:** Piro ++, Electro ++ y Hielo ++.

**Bruja B 1; Bruja B 2; Bruja B 3; y Bruja B 4**
**Vida:** 5000 cada una.
**Magias que se pueden extraer:** Prisa y Doble.

**Bruja Final**
**Vida:** 50000 puntos.
**Magias que se pueden extraer:** Fulgor y Sanctus.

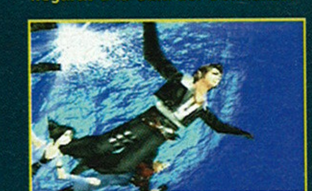
No te harán falta a los G.F; basta con que ataques y uses las técnicas especiales.







Tras el viaje por el tiempo, llegarás a la Sala del Comienzo.



## 49. LA CASA DE EDEA



¿A que parece el castillo de Drácula? Pues es de Artemisa.





En la playa que hay cerca del Orfanato de Edea, encontrarás el único acceso que hay al Castillo de Artemisa. Tan sólo sube por la cadena.

Sin saber cómo aparecerás en el orfanato. Lo que deberás hacer será llegar hasta la playa, donde una fabulosa escena de vídeo te mostrará el castillo de Artemisa.

Una vez en la playa encontrarás un punto de extracción con la **magia Triple** y una gran cadena por la que podrás avanzar hasta el castillo.

A lo largo del camino encontrarás tres puertas que te conducirán a distintos puntos del mapa del Mundo. La primera, empezando por abajo, te llevará cerca de la ciudad de Deling; la del centro te llevará a la región de Centra; y la tercera te llevará al bosque Grandidieri, cerca de Esthar. Aprovecha para luchar con todos los enemigos que encuentres.

## 50. ENCUENTRA EL GRAN CHOCOBO Y EL LAGUNAMOV

Si quieres, antes de ir al Castillo de Artemisa atraviesa la tercera puerta. Adéntrate en el bosque hasta encontrar el bosque escondido de los chocobos y móntate en uno.

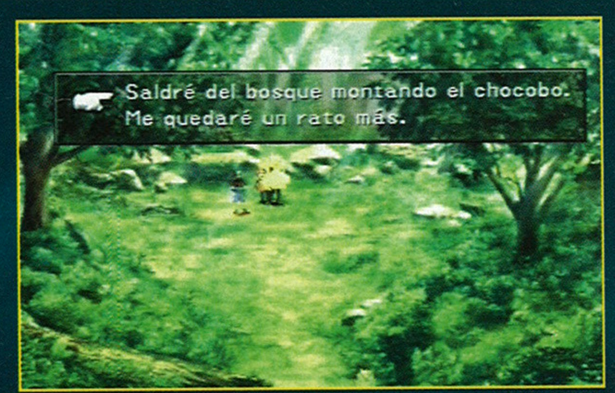
Con el chocobo en tu poder busca la playa desde la que llegaste y rodea la costa hasta el desierto Kayukbahr. Encontrarás el Lagunamov (su localización aparece en el mapa). Con él podrás llegar a las maravillosas islas con montones de puntos de extracción y donde podrás enfrentarte a sus monstruos para lograr objetos y mejorar las armas (si no lo has hecho).

En el Lagunamov podrás jugar a cartas con la Cofradía CC. Recuerda que las cartas son útiles con la habilidad convertir cartas. Encontrarás la información de la cofradía CC en la sección Cartas.



Si jugaste con la Cofradía CC podrás encontrarlos en la nave.






Para encontrar el Lagunamov, primero deberás encontrar la Meca de los Chocobos. será el único modo de llegar hasta la nave.

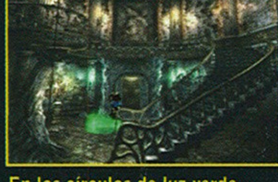
## 51. A POR EL CASTILLO

Una vez te hayas entretenido lo suficiente, tengas un montón de magias interesantes y hayas jugado a las cartas hasta quedarte bizco, busca en el desierto Kayukbahr una nueva puerta que te llevará al Castillo de Artemisa. Avanza por la cadena hasta llegar al Castillo.

Antes de entrar, enlaza a Diablo con Squall, incorpora la habilidad "ningún encuentro" y salva la partida. Al acercarte a las escaleras todos tus compañeros se reunirán contigo. Deberás hacer dos equipos. Nuestro consejo es que formes el equipo principal (G1) con Squall, Zell y Rinoa; y el equipo secundario (G2) con Irvine, Quistis y Selphie.

Al entrar en el Castillo descubrirás que Artemisa ha bloqueado todos tus poderes, es decir, que a la hora de combatir tan sólo podrás atacar. Pero no te preocupes;

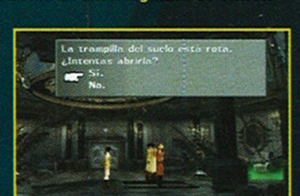
Para poder enfrentarte con el segundo enemigo, primero deberás adivinar el nombre del cuadro: Vividarium et Intervigilium et Viator.


En los círculos de luz verde podrás cambiar de equipo.


Investiga todos los cuadros para poder resolver el minipuzzle.


Acércate al objeto para que caiga al piso inferior.


Al final de la escalera podrás luchar con el primer enemigo.


Abre la trampilla para poder encontrar al tercer enemigo.

para recuperarlos deberás vencer a los ocho Jefes que Artemisa ha colocado estratégicamente por las instalaciones del Castillo.

A la izquierda verás un círculo de luz verde; desde estos círculos podrás cambiar de equipo siempre que quieras. Para empezar escoge el G1, encabezado por Squall, y sube las escaleras que encontrarás en el hall principal. Allí tendrás que vértelas con el primer monstruo.

## Jefes Andro y Esfinge

**Vida:** 12000 y 12000.

Sólo podrás atacar, así que paciencia (ni siquiera podrás usar las técnicas especiales). De todas formas los ataques quitan bastantes puntos. Al vencer te darán a escoger una habilidad. Te recomendamos que escojas Magia.



Todavía con G1, ignora la puerta que hay al final de la escalera y sigue el camino de la derecha. Al final del pasillo encontrarás una puerta escondida. Entra por ella, sigue a la derecha y baja las escaleras; a la izquierda podrás ver una cuerda. Recuerda este lugar para más tarde. Dirígete a la puerta que se encuentra detrás del círculo. Entrarás en la Sala de los Cuadros.

Echa un vistazo a los cinco cuadros del primer piso. Después visita el segundo piso para investigar ocho cuadros más (podrás hacerlo pulsando el botón X). Después, vuelve al cuadro que había en el primer piso a la izquierda, el que tiene el título borroso e introduce por orden estos nombres: Vividarium, Intervigilium y Viator. De ese modo aparecerá un nuevo amiguito.


En esta parte del juego no abundan precisamente los puntos para salvar la partida. Éste es uno de los pocos que hay en el Castillo.

## Jefe: Dolmen y Minimen

**Vida:** 34114 y 3128.
**Vulnerable:** Viento.

Ignora a los Minimen y ataca todo el rato al grandote. Será útil si aplicas a todo el equipo la magia Triple y usas luego las magias Aero y Tornado. Tras vencerle, nuestro consejo es que escojas las Técnicas Especiales.



Ve después hacia la puerta del fondo de la habitación y pisa en el círculo verde para cambiar de equipo. Al hacerlo no te olvides de transferir las magias de un equipo a otro.

Con el G2, sube las escaleras y entra por la puerta que está al final de la escalera. Sube en el candelabro y deja que caiga para poder llegar al piso inferior, al Salón del Castillo.

Examina la trampilla que hay en el suelo para llegar a la bodega, donde, con un poco de suerte, podrás recuperar otra habilidad.

## Jefe: Neodragón

**Vida:** 10400.
**Muy vulnerable:** Fuego.
**Absorbe:** Rayo.

Para vencerlo, te será muy útil usar el especial de Irvine (si es que has los has incorporado en este equipo) y todas las magias Piro ++ que puedas gastar. Cuando ganes el combate, te recomendamos que escojas entre Salvar y Guardianes de la Fuerza.



Sube de nuevo y entra por la puerta del fondo del Salón. Encontrarás un círculo para cambiar de equipo cerca de la fuente del jardín. Antes que nada, que no se te olvide volver a transferir las magias.

Con el grupo de Squall, podrás salvar la partida (si has escogido esa opción) subiendo las escaleras de la izquierda y siguiendo recto por el pasillo. Cuando lo hagas, vuelve al círculo y baja por las escaleras que hay en el centro de la habitación. Accederás a la Esclusa del Castillo. Entra por la puerta de la izquierda y coge la llave que tiene el esqueleto... (y que no te pase "ná").

## Jefe Gigante

**Vida:** 30000.
**Resistente:** Todos los ataques.

Para atacarle con un poco de gracia, usa el especial de Squall y, con Rinoa, magias Meteo. Pero si le quieres hacer daño de verdad, usa el especial de Zell, el comando Titán. Ya sabes que puedes usar la magia triple y después poner a todos a la vez la magia Aura. Al ganar escoge entre salvar o los G.F, dependiendo de lo que hayas escogido antes.



Vuelve al círculo para cambiar de equipo; recuerda que antes puedes salvar en el pasillo.

Con G2 te encontrarás de nuevo en el patio del Castillo; ve directamente a la puerta del fondo, detrás de la fuente. Te encontrarás en una Iglesia, con órgano y todo, y una mancha negra que da vueltas. Pero no hagas caso, ya te avisaremos más tarde de lo que tienes que hacer.

Sube por las escaleras de la derecha y cruza rápidamente por el puente de madera para poder tirar el objeto que hay en él. Regresa de nuevo a la fuente y cambia al equipo de Squall.

Dirígete de nuevo a la Esclusa y acércate al objeto brillante que hay en el agua. Obtendrás la llave de la sala

de armas. Acércate a la puerta de la derecha, entra y descubre el regalito que hay en el interior.

**Jefes Faz, Siniestra y Diestra**
**Vida:** 13434, 8756 y 8756.
**Vulnerables:** Sacro.
**Jefe Gargantúa**
**Vida:** 15400.
**Vulnerable:** Sacro.

Para empezar usa al G.F Sirena para que no puedan usar magias. Después usa a los G.F Edén y Alejandro. Además serán muy útiles la magia Triple y Aura para hacer tus especiales. El cuarto enemigo saldrá al vencer a los tres primeros. Deberás tener mucha paciencia. Cuando consigas vencer podrás optar entre las habilidades Objetos o Resucitar.



Vuelve de nuevo al círculo para cambiar de equipo (recuerda que puedes salvar en el pasillo de la izquierda).

Para que lo que viene a continuación salga deberás haber formado los equipos como te hemos recomendado anteriormente. El equipo principal con más chicos que chicas y viceversa con el equipo secundario.

Con G2, retrocede desde la fuente a la habitación anterior. Entra por la puerta de la izquierda, avanza por el corredor hasta la puerta del fondo a la derecha, sube por las escaleras del vestíbulo y ve ahora hacia la izquierda para entrar por otra puerta que te llevará al Ala Oeste del Castillo. Baja por las escaleras y encamínate hacia la puerta que encontrarás detrás del círculo verde. Sigue a lo largo del pasillo para llegar a una nueva sala en la que tendrás que volver a cambiar de equipo.

De nuevo con Squall, sube por las escaleras de la izquierda, donde se encuentra el punto para salvar, hasta llegar al final del pasillo y poder entrar en la misma sala en la que dejaste a G2. Cambia de equipo para poder usar el ascensor y poder llegar a la habitación del piso superior.

Entra con G2 por la puerta para poder coger la llave de la Esclusa y vuelve a cambiar de equipo. Lamentablemente tendrás que dar una vuelta enorme para llegar de nuevo a la Esclusa y poder usar el nuevo objeto. Una vez allí, investiga la cerradura que hay en la puerta de la izquierda.

Cuando lo hayas hecho deberás volver al patio, donde estaba la fuente, para encontrar allí la llave de la Sala del Tesoro (tendrás que colocarte entre el círculo y la fuente, un poco hacia la izquierda, para poder encontrarla). Ya que estás allí con Squall, adéntrate en la Iglesia y reza un poco (que no, que es broma). Mejor acércate al órgano para toquetearlo. Deberás tocar las ocho notas a la vez para que se abra una reja situada en un pasillo a la izquierda de la fuente. Si sale bien podrás entrar y recoger una piedra Roseta.

Desde la Iglesia vuelve al salón y cambia de equipo en el círculo que hay a la derecha. Automáticamente accionarás una palanca que hará que la lámpara no se caiga y puedas pasar al otro lado. Con G2, vuelve al corredor e investiga la pared de la derecha hasta dar con una puerta escondida. Para poder entrar deberás tener la llave que recogió Squall en la fuente. Al entrar verás que hay un montón de cofres en el suelo; investiga todos de izquierda a derecha y verás que tesoro más estupendos.


Necesitarás a los dos equipos para conseguir una nueva llave y poder enfrentarte con un nuevo bichito para recuperar tus poderes.


Con la llave de la Esclusa podrás enfrentarte a Gigante.



Justo en este punto podrás encontrar la llave de la sala del Tesoro, con ella podrás encontrar un nuevo monstruito y enfrentarte a él.

**Jefe Catoblepas**
**Vida:** 20500.
**Absorbe:** Rayo.

¡No uses a Quetzal ni las magias Electro! Será mejor que uses Hermanos y las magias Aura para hacer tus especiales. El que más daño le hará será el de Irvine. Al ganar escoge Objetos o Resucitar.

Vuelve al Vestíbulo y entra por la puerta que hay al final de las escaleras. Ahora podrás pasar por encima de la lámpara y llegar al otro lado. Entra por la puerta y... sobran palabras.

**Jefe Cristalino**
**Vida:** 9200.

La ganarás fácilmente usando a Ifrit y los ataques especiales. Al ganarle escoge las habilidades de Comando.



Vuelve al círculo del Vestíbulo y cambia el equipo.

Con G1, ve de nuevo al patio, entra en la Iglesia, sube las escaleras y cruza el puente de madera hasta el final. Verás una puerta a la izquierda. Entra por ella y salva en el punto que encontrarás en la puerta si tienes incorporado "ojo observador".

Tras usarlo, sube por la rampa hasta que puedas ver la campana del reloj. No termines de subir la rampa y colócate de tal forma que puedas subirte en la campana para llegar a una puerta a la que sólo accederás desde aquí. Verás lo que te espera al otro lado.

**Jefe Tiamant**
**Vida:** 89600.
**Resistente:** Fuego, Rayo.
**Invulnerable:** Aero.

Este monstruo te atacará tan sólo con un especial: Fulgor Negro. Verás que en la parte superior de la pantalla irá apareciendo letra por letra el nombre. Cuando lo complete te lanzará su ataque. Este dragón es igualito a Bahamut, así que ya te puedes hacer una idea de cómo será de potente el ataque. Mientras recupera energías deberás aprovechar para hacer tus especiales, ya que los G.F no le quitarán demasiados puntos. Cuando ganes ya tendrás de nuevo todas las habilidades en tu poder.



Desde aquí te encuentras ya muy cerca de la habitación de Artemisa. Pero antes, si quieres hacer más larga la espera. Baja de la torre.



## 52. ENFRENTAMIENTO INFERNAL

Antes de nada deberás preparar a tu equipo de la siguiente manera (si es que quieres ganar, claro). Sería muy útil si transformaras la carta de Laguna en "Sales Heróicas", de ese modo serás invulnerable a cualquier ataque; aunque debes estar atento ya que su efecto es temporal. Para poder usar las Sales Heróicas deberás incorporar a todos los de tu equipo el comando "Objeto".

Además de esto deberás tener una buena defensa a la magia Muerte, ya que este bichito podrá matar a todo el equipo en el primer ataque que haga. Para conseguirlo, puedes transformar objetos hasta que tengan 100 magias Muerte cada uno (Alma en pena, Hojas de sierra...). También serán de gran utilidad los comandos Resucitar y Recuperar. Y por último procura tener a todos los miembros del equipo con 9999 puntos de vida.

Después de haberte organizado de esta manera, dirígete al círculo del patio, al lado de la fuente. Desde allí cambia de equipc. Con G2 dirígete a la habitación que te comentamos al principio, la que tenía la cuerda y una gran campana en el techo. Tira de la cuerda que hay a la izquierda, al lado de la columna, y cambia corriendo al equipo de Squall. Tienes menos de un minuto para entrar en la Iglesia y atrapar al monstruo de los monstruos.

Está de más decir que este combate es totalmente optativo, es decir, que no es imprescindible para pasarte el juego sin complicaciones.



En la plaza descubrirás el verdadero objetivo de Galbadia.

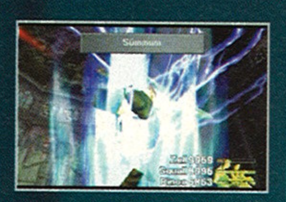
### Súper jefe Ente Omega

**Vida:** ¡¡¡¡1200000!!!!

Lo primero que deberás hacer para ganar a este pedazo de bestia, será poner a todos los miembros del equipo magias Aura, y utilizar la magia Fusión para destruir su protección.
Acto seguido arroja Sales Heróicas a todos los miembros del grupo.
Después aguanta los ataques que te vendrán encima.
Los ataques a los que podrás sobrevivir son Meteo, Gravedad y Artema (si los tienes al máximo de vida, claro).
Los ataques que pueden matar a uno sólo del equipo son Metaenergía y cualquier ataque normal. Pero échate a temblar si hace los ataques Descarga Sísmica o Disrupción Sísmica. Éste último quitará exactamente 9998 puntos de vida, momento que deberás aprovechar para echar Sales Heróicas.
Peor aún resulta el ataque Disrupción Cósmica, que matará a todos los integrantes de nuestro equipo si no están protegidos con las Sales. La magia Freno también puede ayudar a pararle un poco.
Si utilizas ataques normales, su vida aumentará. Y con las magias pasa lo mismo. Las únicas magias que le afectan son Artema y Meteo.
Los únicos ataques que resultarán eficiente serán las técnicas especiales de Zell, Squall y Rinoa. Con Zell, su ataque del delfín, la bala humana o su juicio final. Con Squall, el Súmmun (si tienes suerte y lo ejecuta) y con Rinoa, estrella fugaz.
Y después de todo esto, lo único que puedes hacer es esperar y repetir los mismos ataques una y otra vez, durante aproximadamente hora y media.
Al finalizar el combate el Ente Omega te dará un Tres Estrellas y ¡250 PH para tus G.F! Es sin duda el enemigo más difícil de todo el juego.







## 53. Y LLEGÓ EL MOMENTO

Empezamos desde la torre del reloj, donde venciste a Tiamant. Sube la rampa y entra por la puerta que encontrarás al final. Llegarás a una sala en la que verás la maquinaria del reloj. Si te fijas, encontrarás otra puerta yendo hacia abajo. Podrás subirte a las manecillas del reloj y bajar por la escalerilla que hay a la izquierda. Una vez abajo encontrarás otras escalerillas, las que te llevarán a los aposentos de Artemisa. Al final del pasillo podrás ver un punto para salvar. Aprovecha el momento para hacer unos cambios.

Deberás saber que en esta ocasión participarán todos en la lucha, es decir que deberás hacer que todos los miembros del equipo lleven enlazados varios G.F para equilibrar las fuerzas. Haz que todos lleven el comando Objetos. Si no te has atrevido con el combate anterior, convierte ahora la carta de Laguna en Sales Heróicas. Aprovecha también para transformar objetos en magias y de ese modo tener el mayor número posible de ellas para hacer buenos enlaces. Recupérate, mira si puedes mejorar algo más, salva y ve al baño, por que una vez entres en la habitación de Artemisa, te costará salir.

Al entrar Artemisa se mostrará furiosa por interferir en sus planes, pero ella se lo ha buscado. Para colmo tú no podrás elegir los miembros que quieres para tu equipo. Eso sí, cada vez que maten a uno, un angelito se lo llevará y dará paso a un nuevo compañero. Todos tendrán la oportunidad de enfrentarse a la Gran Artemisa.



Enfrente de los Aposentos de Artemisa encontrarás un punto para salvar, momento que podrás aprovechar para mejorar tus enlaces.



Por fin podrás ver a la famosa Artemisa, la cual no te dejará ni formar tu equipo. ella elegirá a los personajes que quiera (aleatorio).

### Jefe Artemisa

**Vida:** 26200.
**Vulnerable:** Veneno.
**Invulnerable:** Sacro.

Lo primero que deberás hacer será usar las Sales Heróicas.
Te advertimos que los simples ataques la quitarán bastantes puntos de vida. Pero si no te convence, siempre puedes usar las técnicas especiales que la quitarán más. Lamentablemente, cuando acabes con ella realmente la cosa no habrá hecho más que empezar.

### Jefe Gryphus

**Vida:** 75000.

Usa la misma técnica que con Artemisa, los ataques simples también le hacen mucho daño pero siempre serán más eficaces las técnicas especiales.
Además puedes usar al G.F Edén, uno de los Guardianes más útiles para este combate.



### Jefes Artemisa y Gryphus

**Vida:** 90000.

Usa a Edén y los mismos ataques que antes. Lo único que puedes hacer es tener paciencia. Suponemos que no te habrás olvidado de las Sales Heróicas ¿verdad?

### Jefe Artemisa y los restos de Gryphus

Vida: 44000.

La cosa va llegando a su fin aunque queda lo peor. Usa la magia Fusión para hacerla más vulnerable. Con dos rondas, más o menos, Gryphus serán historia.



### Jefazo Verdadera Artemisa

**Vida:** 266000.

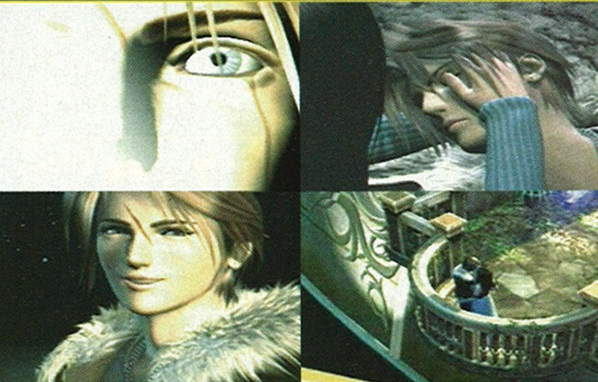
Ahora sí que es el fin. Si prefieres tomarte un respiro estás a tiempo. No puedes hacer más que lo que has hecho anteriormente.
Los ataques especiales le quitarán más puntos de vida que un simple ataque. Las Sales Heróicas te serán muy útiles si no quieres estar recuperándote todo el tiempo, aunque sí deberás estar pendiente de cuándo se pasan los efectos.
Recuerda usar los ataques especiales: es lo que más puntos de vida le quitará.
Y después de esto sólo decirte... paciencia.



Tras vencer a Artemisa y oír durante meses los comentarios sobre la escena final, tan sólo te queda relajarte y disfrutar de media hora... ¡Brutal!







## 53. CÓMO LOCALIZAR LAS CARTAS MÁS DIFÍCILES

### La Reina de las Cartas.

Si quieres hacer más largo el juego, puedes conseguirlo buscando por todo el mundo a la Reina de las Cartas.

Este juego funciona así. Por primera vez podrás encontrar a la Reina enfrente de la estación de tren de Balamb. Tendrás que jugar con ella y GANAR o PERDER una carta superior al nivel 8. Después, tendrás que buscarla por todo el mundo para volver a jugar con ella hasta que te diga que se dirige a Dollet. En esta ciudad, al hablar con ella (presionando X) te dará la oportunidad de preguntarle por su padre artista. De ese modo descubrirás qué cartas busca y qué cartas debes dejarte ganar para conseguir otras a cambio. Estos son los sitios donde la encontrarás:

- En **Balamb**, enfrente de la estación de tren.
- En **Dollet**, en el segundo piso del bar.
- En **Galbadia**, en el hotel de Deling.
- En **Fisherman´s Horizon**, cerca del punto para salvar.
- En **Centra**, en el hotel de Winhill.
- En **Esthar**, nada más entrar en la Residencia Presidencial.
- En **Trabia**, en el hotel del Pueblo Shumi.
- En algún lugar lejano, en la **Base Lunagate**.

Por último, si dice que quiere cambiar de aires, la encontrarás en cualquiera de estos otros sitios. Cada vez que te mande a Dollet te pedirá una carta concreta, cuando la hayas perdido podrás conseguir otras cartas a cambio, pero no jugando con ella.




Para que el juego de la Reina de las cartas funcione, deberás seguirla por todo el mundo hasta que decida ir a Dollet. Una vez allí podrás preguntarle por su padre. Sólo así conseguirás las cinco cartas.

- **La primera carta** que deberás perder es la de Mogurito. A cambio podrás conseguir la carta de Kiros jugando en el centro comercial de Deling con el hombre vestido de negro.
- **La segunda carta** que deseará será la de Seclet. A cambio podrás conseguir la carta de Irvine jugando con la mujer del alcalde de Fisherman´s Horizon, en la segunda planta de la estación.
- **La tercera** que tendrás que perder será la de Chocobito, a cambio de poder ganar la carta de Chocogordo jugando con el estudiante del Jardín de Balamb que está sentado frente a la biblioteca.
- **La cuarta carta** será la de Alejandro, pero podrás conseguir la de Helltrain jugando con el hombre que



Encontrarás la carta de Mogurito si juegas con el niño vestido de azul que corretea por los pasillos del Jardín de Balamb.

tiene puesto su tenderete de cartas en el bar de Timber.

- **Por último** deberás perder la carta de Helltrain para conseguir a cambio la de Fénix jugando con el hombre que está en la habitación de la residencia presidencial de Esthar vestidito de azul (con su camisita y su canesú).

Podrás volver a conseguir todas estas cartas jugando con el niño con hay en la casa del pintor en Dollet; pero si has perdido más cartas tendrás que volver a perseguir a la Reina de las Cartas, o bien jugar de nuevo con las personas a las que ganaste. Por ejemplo, para conseguir a Squall, deberás volver a jugar con Laguna.

## La carta del Alienígena.

Para conseguir esta carta deberás estar seguro de tener en tu poder 5 Elixires. Una vez estés seguro de esto, dirígete a los siguientes lugares, con la habilidad "ningún encuentro" de Diablo, claro.

- Al Noreste de la ciudad de **Timber**, justo en la playa que hay junto a ferrocarril.
- Al lado de la ciudad de **Winhill**, cerca de las montañas.
- En una pequeña isla al Este del Jardín de **Trabia**, cerca de un pequeño estrecho rodeado por playas.
- En el Desierto **Kayukbahr**.

Una vez hayas visitado estos sitios, te habrás dado cuenta que aparee un extraño objeto al que no puedes atacar. Dirígete con el Lagunamov a la parte más al Noreste del mapa, donde está la **Meca de los Chocobos**. Podrás aterrizar con el Lagunamov en las montañas que hay al lado de este bosque. Una vez allí te volverá a so-prender el ovni. Esta vez destrúyelo y dirígete después a **Balamb**, en los alrededores donde antes estaba el Jardín. Antes es importante que pongas a todos el comando Objetos. Una vez descubras al marcianito, verás cómo te pide Elixir una y otra vez. Hazle caso y así podrás obtener la carta del Alienígena.



Para poder encontrar al alienígena, primero deberás buscar el ovni en cuatro lugares diferentes. Una vez lo hayas hecho, asegúrate de tener en tu poder 5 Elixires e incorporar el comando Objeto en tu equipo.

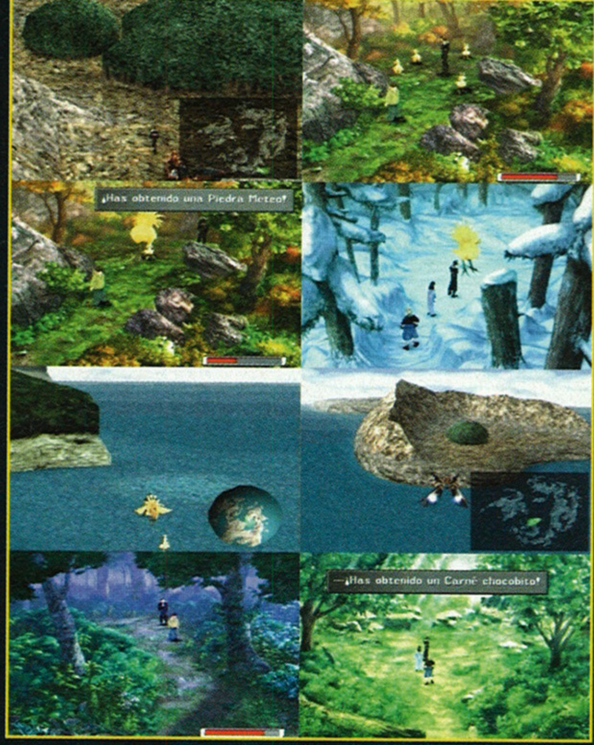
## Los bosques de Chocobos.

Aunque no tengamos la posibilidad de usar la Pocket Station, también podremos disfrutar de un minijuego con los chocobos. En las regiones de **Trabia** y **Centra** podrás encontrar seis bosques famosos por poder obtener chocobos "de los árboles". Los seis Bosques se encuentran localizados en las siguientes zonas:

- Cerca de la casa de Edea (Bosque de la Diversión).
- Al Norte de las Ruinas de Centra (Bosque de la Soledad).
- Cerca del desierto Kayukbahr, al Sudoeste de la isla donde estaba Cactilio (Bosque del Cerco).
- Cerca del pueblo de los Shumis (Bosque de los Principiantes).
- Justo al sur del bosque situado cerca del pueblo Shumi (Bosque de los Fundamentos).
- Y al Norte del Jardín de Trabia, entre las montañas (Bosque de la Distancia).

En cada Bosque tendrás que superar unas pruebas para lograr una Mamá Chocobo.

En el **Bosque de la Diversión**, deberás conseguir que salgan los cinco chocobitos; acto seguido, colócate detrás del niño y acciona el chocosonar. Parecerá que hay otro chocobito más. Acciona el chococebo y los chocobitos se pondrán a jugar a los bolos. Acércate al chocobito que quede en pie y aparecerá la Mamá Chocobo de este bosque. Cuando lo hayas conseguido acciona de nuevo el chocosonar y, cuando dé la señal, el chococebo. Mamá Chocobo descubrirá un tesoro para ti y de ese modo te mostrará su afecto. Cada vez que entres en este bosque, te la encontrarás dispuesta a cargarte en su espalda.



Para poder conseguir la carta de Chocobito, previamente deberás encontrar los seis bosques en los que habitan estos graciosos animales. una vez hayas descubierto los tesoros de los seis bosques, deberás dirigirte a la Meca de los Chocobos y presenciar su baile.

En el **Bosque del Cerco**, tendrás que conseguir que baje sólo el chocobito del centro. Empieza accionando el chocosonar por el pasillo del centro, bajarán dos chocobitos. Después detrás del niño para que caiga el tercero y, por último, detrás de la piedra para que caiga el cuarto. Dirígete al centro para que caiga el chocobito que te permitirá coger a la Mamá Chocobo.

Con la Mamá Chocobo ya en tu poder, vuelve a accionar el chocosonar para conseguir la "muestra de afecto" de los chocobos también en este bosque.

En el **Bosque de los Principiantes**, podrás conseguir fácilmente a la Mamá Chocobo tocando las flautas en la parte izquierda del bosque. Después de conseguirla, vuelve a accionar el chocosonar para conseguir el tesoro.

En el **Bosque de la Distancia**, usa el chocosonar a la entrada del bosque. Caerán dos chocobos; colócate entre ellos para encontrar a otro. Cuando baje sólo quedará el del principio del bosque, habla con él para que venga Mama Chocobo a buscarla. Después ya sabes lo que tienes que hacer para conseguir la "muestra de afecto".

En el **Bosque de los Fundamentos**, acciona el chocosonar cerca del árbol de la izquierda. Después detrás el chocobito que quedará a la derecha. Sigue probando hasta que quede sólo el chocobito del centro. Cuando salga Mamá Chocobo... bueno, ya sabes.

En el **Bosque de la Soledad** sólo encontrarás un chocobito. Para poder encontrarlo, lo primero que deberás hacer es tener mucha paciencia. Después imagina una línea recta desde el niño hasta la pared del

fondo, de tal modo que se separe de la pared de la derecha siete pasos cortitos de Squall, aproximadamente. No hagas caso del sonido, fíjate bien en la raya que aparece en tu pantalla para ver cuando reacciona. Cuando lo consigas, podrás encontrar el tesoro si juegas con el niño a las cartas y le pides que se quite de donde está. Acciona el chocosonar y encontrarás allí el tesoro.

Cuando hayas conseguido las "muestras de afecto" de las seis Mamá Chocobo de los bosques, podrás dirigirte a la **Meca de los Chocobos**. Podrás llegar hasta ella cogiendo el chocobo que está cerca del Jardín de Trabia. Baja por la playa que queda a la derecha del mapa del mundo y cruza las aguas hasta el siguiente continente. Busca una playa por la que puedas adentrarte en el tupido bosque y encontrar, siguiendo las montañas, el "champiñón" que estabas buscando.
Una vez allí el niño te dirá que las Mamás Chocobos de los seis bosques están allí. Acércate a ellas y verás el baile de los Chocobos. Cuando acaben se quedará el chocobito sólo; aprovecha para acercarte y obtener de él un carné chocobito, que en realidad es... la carta Chocobito.



Para conseguir la carta de Seifer deberás jugar a las cartas con Cid Kramer. Si no lo haces en el Jardín, puedes intentarlo en el Orfanato.

## La cofradía CC.

La cofradía CC se encuentra en el Jardín de Balamb. Para poder jugar con ellos a las cartas en el cuarto disco, deberás descubrirlos a lo largo del tercer disco. La cofradía CC está integrada por siete miembros: Sota, Trébol, Diamante, Caballero de Picas, Corazón, Rey y Joker. Jugando con ellos podrás obtener las cartas de Rubí, Gilgamesh y Leviathán. Para localizarlos buscarlos en los siguientes sitios:

- **Sota:** en el Hall del Jardín, va vestido con el traje de Seed y tendrás que vencerle para jugar con Trébol. Quizá tarde en aparecer, pero lo hará. Una vez consigas encontrar a Sota, los demás miembros de la cofradía no tardarán en retarte a una partida.
- **Trébol:** Lo encontrarás merodeando por los pasillos del Garaje o de los dormitorios.
- **Diamante:** son las dos chicas que están hablando casi siempre en el panel de información del Hall del Jardín.
- **Caballero de Picas:** uno de los chicos que están sentados en el suelo, cerca del ascensor del segundo piso.
- **Corazón:** se trata de Shu, en la sala de control. De ella obtendrás la carta de Rubí.
- **Rey:** habla con la doctora en la enfermería y vuelve a tu cuarto para restablecerte. Aparecerá el Rey (sorpresa) y podrás conseguir la carta de Gilgamesh.
- **Joker:** se encuentra en la zona de entrenamiento, es el hombre que también te vende objetos. Obtendrás la carta de Leviathán.

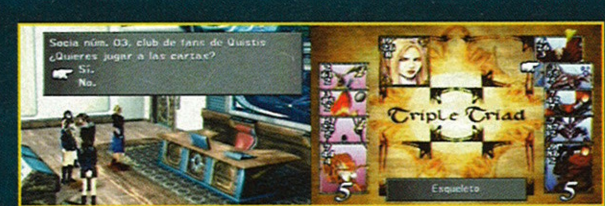
Tras jugar con la Cofradía CC, podrás optar a jugar de nuevo con ellos en el cuarto disco, ya que los podrás encontrar en el Lagunamov.



Para seguir con la "cole" deberás jugar a las cartas con la Cofradía CC. Deberás esperar pacientemente que el primero de los miembros de la Cofradía te invite a jugar una partida. Una vez aparezca Sota, los demás miembros de la cofradía no se harán de rogar para jugar.



Para conseguir la carta de Selphie, dirígete al Jardín de Trabia y juega a las cartas con la chica que está sentada en la estatua.



Podrás conseguir la carta de Quistis jugando a las cartas con cualquiera de sus fans (¿qué otro iba a tener su carta?).

## Dónde obtener las cartas del nivel 8.

- **Chocogordo:** (mirar parte Reina de las Cartas).
- **Ángelo:** de Watts, el de la Guarida del Bosque.
- **Gilgamesh:** de la cofradía CC.
- **Mogurito:** del niño vestido de azul que corre por todo el Jardín de Balamb.
- **Chocobito:** (mirar los bosques de los Chocobos).
- **Quetzal:** de la mujer del alcalde de F.H. en el segundo piso de la estación.
- **Shiva:** de Zoon en el barco de los Seeds Blancos.
- **Ifrit:** tras vencer a Ifrit.
- **Sirena:** en la segunda planta del bar de Dollet, jugando con el maestro de las cartas.
- **Seclet:** tras vencer a Hermanos.
- **Minotauro:** tras vencer a Hermanos.

## Dónde obtener las cartas del nivel 9

- **Rubí:** de la cofradía CC.
- **Diablo:** al vencer a Diablo.
- **Leviathán:** de la cofradía CC.
- **Odín:** tras vencer a Odín.
- **Eolo:** del hombre que está frente al Hotel de Balamb.
- **Cerbero:** tras vencer a Cerbero.
- **Alejandro:** de Piet, el hombre que está en la Luna.
- **Fénix:** (mirar parte Reina de las Cartas).
- **Bahamut:** tras vencer a Bahamut.
- **Helltrain:** (mirar parte Reina de las Cartas).
- **Edén:** Al vencer a Artema.

## Dónde obtener las cartas del nivel 10

- **Ward:** del profesor Odine en el laboratorio de Esthar.
- **Kiros:** (mirar en La Reina de las Cartas).
- **Laguna:** de Eleone en la Luna.
- **Selphie:** de la estudiante que está en el jardín de Trabia sentada en la estatua.
- **Quistis:** de las estudiantes del segundo piso en el Jardín de Balamb.
- **Irvine:** (mirar en La Reina de las Cartas).
- **Zell:** de su madre, en la ciudad de Balamb.
- **Rinoa:** de su padre en Deling. Primero deberás perder la de Ifrit.
- **Edea:** de Edea en el orfanato.
- **Seifer:** del director Cid Kramer.
- **Squall:** de Laguna en la residencia de Esthar.

# Dino Crisis

## A dinosaurio limpio

Si sois de los que gustáis de los ambientes angustiosos y disfrutáis con un buen susto a tiempo, a buen seguro que tenéis en *Dino Crisis* uno de vuestros juegos favoritos. Sin embargo, sabemos que no es fácil moverse por sus laberínticas habitaciones, y nos imaginamos que os puede costar descubrir las claves de sus complicados puzzles. Pues tranquilos, aquí tenéis una guía a prueba de dinosaurios.

## ANTES DE EMPEZAR

Antes de ponerte a leer deberías conocer algunos detalles concernientes a esta guía. Por ejemplo, los ítems que indicamos en los mapas pueden representar casi cualquier tipo de objeto común. Entre estos están las distintas municiones, materiales curativos, hemostáticos, multiplicadores, etc. Estos objetos no son fijos, es decir, la primera vez que juegues te puedes encontrar un hemostático y la siguiente es posible que halla munición para la escopeta, o incluso, que no haya nada. De este modo, los puntos en los que indicamos que hay un ítem ( ● ) son meramente orientativos. Casi siempre encontrarás un objeto determinado, pero también es posible que no halles nada en ese lugar. Esto, sin embargo, no ocurre con las clavijas y los objetos clave como las llaves, tarjetas, etc, que siempre están en el mismo lugar.

Igualmente encontrarás diferencias en la localización de los ítems corrientes y en tu inventario inicial cuando juegues la segunda vez o la tercera, en busca de un nuevo final.

Cada vez que acabes el juego se te pedirá que escojas un bloque en la tarjeta de memoria donde se grabará la partida. Cuando vuelvas a jugar, carga esa partida para disponer de las ventajas que has conseguido al acabar la aventura la vez anterior. Según el número de veces acabes el juego (y con un final distinto en cada ocasión) obtendrás:




CAMBIO DE VESTUARIO
MODO ANTIGUO

- **Primera vez:** se te obsequiará con dos nuevos atuendos y con algún cambio en tu inventario inicial.
- **Segunda vez:** obtendrás el cuarto traje, un vestido de cavernícola. También notarás que tus pertenencias iniciales han cambiado un poco.
- **Tercera vez:** recibirás un lanzagranadas con munición infinita.

La Operación Supervivencia aparecerá en tu menú cuando finalices el juego con el final C y en menos de 5 horas. También deberás haber salvado la partida menos de 14 veces.



## MEZCLAS

En tu inventario encontrarás una opción llamada "Mezclar". Gracias a ella puedes combinar dos items para obtener uno diferente.

Aquí te mostraremos algunas de las combinaciones más útiles, aunque es muy posible que tú encuentres alguna mezcla que también te resulte útil y que no veas aquí reflejada.

Ten en cuenta que obviaremos todas las mezclas que contengan entre sus ingredientes multiplicadores o intensificadores, ya que su efecto sobre otros objetos es el indicado por su nombre. El primero multiplicará el número de items y el segundo potenciará su efecto (curativo o sedante).

- Sedante + cualquier dardo sedante = dardos con efecto sedante más duradero.
- Mat. Curativo + Medicina de cualquier tamaño = Medicina con mayor poder curativo.
- Hemostático + Mat. Curativo = M. Pequeña.
- Sedante Fuerte + Resurrección = Veneno Letal
- Sedante + Hemostático = Hemostático plus.
- Hemostático + Hemostático = M. Pequeña.
- Sedante + Medicina de cualquier tamaño = Medicina mayor.
- Mat. Curativo + intensificador = Hemostático plus.
- Hemostático + Medicina de cualquier tamaño = Medicina mayor.

## EXTRAÑOS HABITANTES

Nada más empezar ve hacia la izquierda para encontrarte con Gail. Tras una pequeña charla entra en **(1)**, la puerta que hay junto a Gail. En un rincón encontrarás la **Llave Zona Generador** y, empujando la estantería del rincón contrario, un ítem.

Sal al exterior y busca una caja de madera pegada a una pared, cerca de Gail. Si la apartas podrás recoger otro ítem. Ahora ve hacia la puerta por donde llegaste a esta zona.

Tras una corta conversación sigue a Gail hasta que des con el cuerpo sin vida de un guarda. Registra su cadáver y recoge un nuevo ítem curativo.

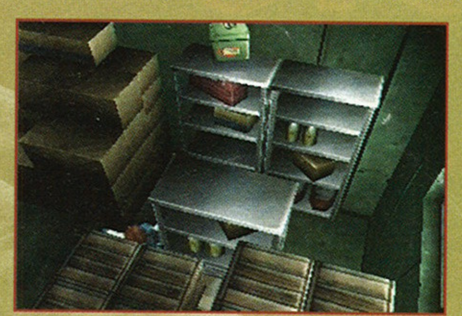
Entra en **(2)** y ve hasta el fondo para activar un mecanismo. Deberás colocar los cuatro cilindros de colores en el orden correcto. Éste es, de izquierda a derecha, rojo, azul, verde y amarillo, para ello escoge las siguientes acciones: derecha, centro, derecha. Luego pulsa el botón de la pared de al lado y el generador se pondrá en marcha.

Abandona la habitación y descubrirás horrorizado como Gail ha desaparecido sin dejar rastro. Y eso no es lo peor, con tanto grito has atraído la atención de tu primer enemigo, prepara tu pistola y acribilla al Velocirraptor. Tras acabar con ese mal bicho ve a la zona donde empezaste tu aventura.

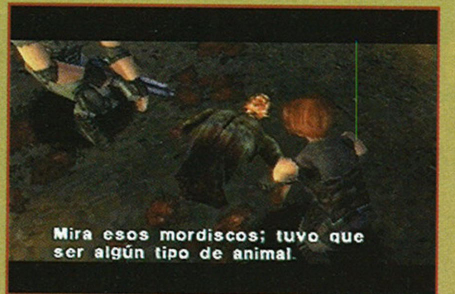
Rick contactará contigo y podrás entrar por la puerta que tienes justo enfrente de ti. Aparecerás en un pasillo con grandes cristales y, al final, una barrera láser que te impide continuar. Examina la rejilla metálica que hay en el suelo y sube al conducto de ventilación. Baja por el primer agujero que veas y caerás a un pasillo, quedando de espaldas a una puerta. Da media vuelta y pasa a **(3)**. Estás en la primera **Save Room** de la zona. Aquí podrás guardar tus avances cuando quieras.

Revisa bien la estancia y podrás recoger la **escopeta**, el **disco DDK H** y una **clavija**. Entra en la habitación contigua y descubrirás otro cadáver. Junto a él hallarás la **Llave Panel 2** y una caja fuerte que no podrás abrir de momento.

Si quieres saber algo más sobre la utilidad de los Discos DDK pulsa el botón que hay en una de las paredes y que hará que se encienda el ordenador de la sala. [No. 1, verde].



**Cada vez que veas una estantería como ésta, prueba a empujarla. En más de una ocasión conseguirás algún ítem. Lo que no viene nada mal.**




**Descubrirás que lo que dice Gail no está muy alejado de la realidad. El problema es que no se trata de un animal demasiado corriente.**

Sal por la misma puerta por la que has llegado y ve al otro extremo del pasillo para entrar en la sala de comunicaciones **(4)**, recogiendo antes munición para la pistola de un rincón.

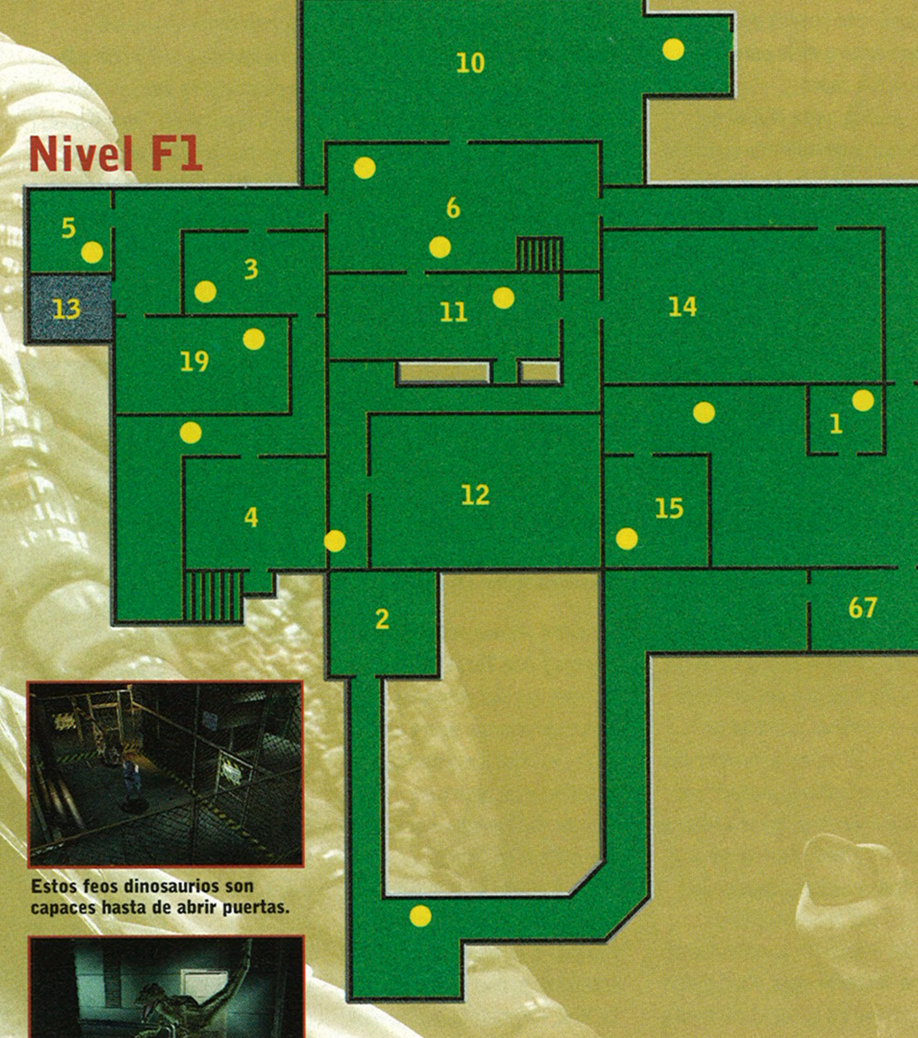
Dentro te encontrarás con Rick. Sal de esa sala y abre la Caja de Emergencia verde que hay en la pared con la clavija que ya debes tener. Organiza tus pertenencias y repón tu botiquín.

Vuelve a la habitación **(3)** y sal por la otra puerta. Mata o esquiva al Velocirraptor y entra en **(5)**. Si no has matado al lagarto del pasillo, comprobarás lo persistentes que son en temas relacionados con la comida (o sea, tú). En esta sala hallarás un algunos items y el **Disco Code H**. Busca un **diario azul**, léelo y conseguirás la clave de la caja fuerte que hay en **(3)**. Ve allí y ábrela, la combinación es 0426. Recoge de su interior la **Llave Entrada** y un ítem. Sal de ahí y desactiva la valla láser que te impide llegar hasta **(6)**. Recoge los diversos items y sube las escaleras al segundo piso.

Retira la caja metálica y recoge un nuevo objeto. Pasa a **(7)**, mata al Velocirraptor y recoge la munición del rincón.

Continúa hasta **(31)**, allí hallarás un documento que contiene una clave, 8159. Da media vuelta y entra en **(8)**, utiliza un sedante con el Velocirraptor que está medio escondido en un rincón y ve rápido al fondo de la sala. Recoge los items que veas y abre la caja fuerte de la pared, la combinación es 8159. Dentro hallarás el **Deslizador** para la pistola, un artefacto que capacitará a tu arma para disparar balas más potentes.

Para acoplarlo a la pistola, equípate con ella y escoge el comando equipar del Deslizador. Sal de esa sala y ve hacia **(9)**.







El problema de las baterías aparecerá más de una vez.

Estos feos dinosaurios son capaces hasta de abrir puertas.



Antes de salir de esta sala es muy recomendable que salves tu partida. No te arrepentirás.

Algunos dinosaurios te perseguirán por distintas habitaciones, como ése de ahí.

## EL PRIMER ENFRENTAMIENTO

Introduce los discos DDK H y Code H. El sistema para hallar la palabra clave es fácil, sólo tienes que restar a la primera fila de letras la segunda, y te quedará una palabra: HEAD.

Una vez abierta la puerta darás con un científico moribundo que te dará la **Llave Panel 1**. Recoge la munición y el **Disco DDK N** de la mesa. En la pared hay un panel en el que debes introducir las dos Llaves Panel que tienes (la SOL en la izquierda y la LEO en la derecha).

Al hacerlo se te pedirá una combinación. Ésta se obtiene al mirar del revés las dos tarjetas y juntarlas, lo que te dará la cifra 705037. Recoge la **Tarjeta Llave L** y prepárate porque vas a conocer al nuevo rey de esta jungla jurásica, el Tiranosaurio Rex.

Tras zamparse al científico muerto se fijará en ti. Arrímate a la pared contraria al ventanal y dispara con la escopeta cuando se acerque a ti. Con dos o tres impactos será suficiente para que se aleje con la boca dolorida.

Baja al primer piso por las escaleras de antes y pasa a **(10)**. Rodea el jardín y acércate al cadáver del científico para recoger el **disco Code N**, y algunos objetos más. No te vayas de ahí sin haber leído el documento. En él se da un nombre, Mark Doyle, y un número de registro, 57036, que luego te serán de utilidad.

Vuelve a **(6)** y usa los discos DDK N y Code N en la puerta que hay bajo las escaleras. El sistema a seguir es el mismo que antes, pero la palabra que deberías obtener es NEWCOMER.

Pasa a **(11)** y empuja la caja metálica que hay junto al cadáver para recibir un ítem curativo. También encontrarás una **clavija** y una Caja de Emergencia Roja. Recoge los datos del mapa de la zona central y sal por la puerta de la izquierda. Ten cuidado y afina tu puntería porque en ese pasillo te esperan dos Velocirraptores con ganas de dar guerra,




Aunque al principio las claves son fáciles, más tarde se complicarán. No te confíes.



Éste no será tu último encuentro con esta bestia. Es más resistente de lo que parece.



No dejes esta zona sin leer y anotar las cifras que hay en el papel que está junto al cuerpo.

aunque te puedes ayudar de un mecanismo de la pared que expulsa vapor.

Avanza hasta el final del pasillo y descubrirás un nuevo cuerpo sin vida. Examínalo y recoge la **clavija** y un objeto más. Entra en **(12)** y ve al fondo para recoger la **Llave Generador B1**. En ese momento aparecerá por sorpresa otro raptor desde el techo. Pulsa rápidamente X y Cuadrado para librarte de él. Por suerte llegará Gail con su inimitable estilo y dejará al lagarto como un colador.

Dirígete a **(14)** y acércate a la pizarra para leer las notas que hay escritas: "Paul Baker; nº de busca 1123; nº registro 58104". Descuelga el teléfono de la mesa y déjalo en modo "Hold" antes de salir.


Antes de pasar por esa puerta tendrás que utilizar los discos DDK que ya has encontrado.


En el medio de la sala está el mapa de la planta. Utilízalo a menudo y no te perderás.

## BUSCANDO AL DR. KIRK



Usa esa batería para reponer las que faltan o están estropeadas.


Las cajitas que hay en la mesa esconden algunos items más.

Ve a **(4)** para reunirte con Gail y Rick. Tras una corta charla te encargarán que enciendas el generador de la planta B1.

Ve a **(15)**, en el exterior del edificio, teniendo cuidado con los dinosaurios que te asaltarán por el camino. Abre la verja, recoge un ítem y desciende a **(18)** por las escalerillas.

En una de las paredes verás una **batería roja**. Recógela e insértala en la pared del fondo, junto a las otras tres. El mecanismo es igual que antes. Para colocar las baterías en orden pulsa derecha, centro, izquierda, derecha, centro, derecha. Activa el generador con el botón de la pared de la derecha y da media vuelta.

Empuja la estantería metálica para recoger una **clavija** y regresa a **(4)**. Gail y Rick tendrán una discusión sobre las prioridades de la misión. En tu mano está el apoyar a uno o a otro. Gail apuesta por buscar al Dr. Kirk y Rick quiere encontrar a vuestro compañero Tom.

**Si escoges la opción de Gail**, sal de **(4)** y ve a la izquierda, desactiva la valla láser y baja las escaleras hasta el piso inferior. Corre hasta **(16)** sin pararte a mirar a esos, aparentemente, tiernos dinosaurios, los Compis.

Dentro encontrarás algunos objetos y una **Tarjeta ID**. Observa las dos pequeñas cajas metálicas que hay sobre una mesa, en ellas encontrarás algunos items pero para abrirlas necesitarás una llave que todavía no tienes.

Sal al pasillo y corre hasta la puerta del fondo para que los Compis no te alcancen. Tras una escena en la que aparecerá el Dr. Kirk, pasa por la puerta que hay a la derecha de la verja metálica que se ha cerrado. Ve a **(17)**, pero permanece alerta cuando pases al lado del hueco de un ascensor, en la pared de la derecha. Un Velocirraptor saldrá como una exhalación a por ti y aparecerá el letrerito de "Danger". Ya sabes qué hacer.

Desactiva la valla láser de la derecha y entra en **(18)**. Sube las escaleras y ve a **(19)**, junto a la sala **(3)**. Recoge el **Disco Code E**, una **clavija** y el **D. Recoge Huellas**. También hay una Caja de Emergencia amarilla en la que podrás usar la clavija que has encontrado.

Dirígete hacia **(10)** y utiliza el Recoge Huellas en los restos del científico. Ve a **(14)** y utiliza la Tarjeta ID en el ordenador, introduce el código 57036, y reescribe la Tarjeta ID. Ahora dirige tus pasos hacia el punto desde donde comenzaste tu aventura y entra en **(20)**.

Acaba con los dos dinos y recoge dos items. Entra en **(21)** y prepárate para conocer formalmente a los habitantes alados de esta peculiar isla, los Pterodáctilos.

Nada más aparecer el mensaje "Danger", aporrea los botones O y Cuadrado como un loco para zafarte de sus garras.

Recoge tu arma y el ítem del rincón. No pierdas un segundo y ve hacia las cajas que hay junto a la puerta que lleva a **(22)**, examínalas y te harás con una **clavija**. Ahora pasa a **(22)** y coge el **Disco DDK L**.

### Nivel F2



Acércate al cuerpo del pobre Tom y recoge el **Disco Code L**. Sal por la puerta automática y recoge los datos del mapa de la zona.

Continúa hacia **(23)** donde tendrás que esquivar las embestidas de más dinosaurios voladores. Baja la escalerilla y recoge la **Tarjeta Grúa B1** del suelo. Ve al otro extremo de la habitación y descubrirás seis paneles de control. Están ordenados en dos columnas de forma que los numeraremos del uno al seis empezando por la columna de la izquierda, la que está más cerca de la pared:

| | |
|---|---|
| 1 | 4 |
| 2 | 5 |
| 3 | 6 |

Cada panel de control tiene tres botones, de tres colores diferentes: rojo, verde y azul. Pulsa los botones que te indicamos de cada panel en el siguiente orden: 3 rojo; 4 rojo; 2 verde; 5 verde; 1 azul; 6 azul. Así las tuberías se colocarán en la posición correcta.

Vuelve a **(21)**, y prepárate para otra situación "Danger" si no quieres acabar mal. No intentes retroceder más allá de **(21)** o te verás en graves apuros al ceder el suelo bajo tus pies. Activa el interruptor del panel central y el ascensor bajará para llevarte a **(24)**.

Sube las escalerillas y usa la Tarjeta Grúa B1 en el panel de control de la grúa. Tendrás que usar el gancho para retirar los contenedores metálicos y así


No te confíes con los compis. Son más peligrosos de lo que crees, así que procura esquivarlos y tendrás munición para bichos más "imponentes".


Los dinosaurios pueden estar ocultos en los sitios más insospechados, como en ese hueco de ascensor. Manténte alerta todo el tiempo.

poder salir por el otro lado de la sala. Introduce las instrucciones en este orden y, tras cada secuencia, ejecútalas:

1º: arriba, abajo, izquierda, hook.

2º: izquierda, release.

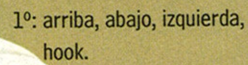
3º: arriba, hook.

Ahora escoge la opción Exit y habrás despejado el camino. Retira la estantería para coger un ítem curativo y ve hacia el cadáver del otro extremo de la estancia. Lee el documento y recoge algún objeto más. Sal por cualquiera de las dos puertas y dirígete a **(11)**.

**Si has hecho caso a Rick:** ve a **(67)**, en el exterior de las instalaciones. Pasa a **(20)**, donde te recibirán dos Velocirraptores. Acaba con ellos y recoge los ítems que veas.

Entra en **(21)** y prepárate para una nueva situación de "Danger", provocada por un tipo de dinosaurio que no habías visto hasta ahora, los Pterodáctilos. Coge los ítems que haya por la zona y examina las cajas de madera que hay junto a la puerta que lleva a **(22)** para hacerte con una **clavija**. Cuando entres a **(22)** encontrarás a Tom moribundo y te dará el disco **Code L**. Coge el **disco DDK L** de la mesa y sal por la otra puerta. Toma los datos del mapa de la pared y sal al pasillo que lleva a **(23)**.

Evita a los Pterodáctilos y coge el ítem curativo. Una vez en **(23)** baja las escalerillas y coge la **Tarjeta Grúa B1** del suelo. En una parte de la sala verás seis paneles de control. Éstos están ordenados en dos columnas de forma que los numeraremos del uno al seis empezando por la columna de la izquierda, la que está más cerca de la pared:



| | |
|---|---|
| **1** | **4** |
| **2** | **5** |
| **3** | **6** |

Cada panel de control tiene tres botones, de tres colores diferentes: rojo, verde y azul. Ahora pulsa los botones que te indicamos de cada panel en el siguiente orden: 3 rojo; 4 rojo; 2 verde; 5 verde; 1 azul; 6 azul. Las tuberías se colocarán en la posición correcta. Sal de esa estancia por donde has venido y un Pterodáctilo provocará otra situación de "Danger".

Vuelve a **(21)** y enciende en el montacargas central, activándolo con el interruptor verde. Antes de bajar, entra en **(22)** para que te sigan Rick y Tom. El montacargas te dejará en la planta B1, en **(24)**.

Sube por la escalerilla para poder activar la grúa con la tarjeta que encontraste en **(23)**.

Tendrás que utilizar el gancho para retirar los contenedores metálicos y así poder salir por el otro lado de la sala. Introduce las instrucciones en este orden y, tras cada secuencia, ejecútalas:

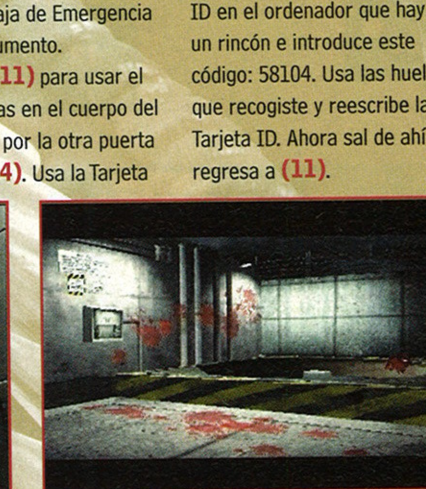
1º: arriba, abajo, izquierda, hook.

2º: izquierda, release.

3º: arriba, hook.

Ahora escoge la opción Exit y despejarás el camino. Aparta la estantería que hay cerca de la mesa de control y coge un ítem.

## Exteriores

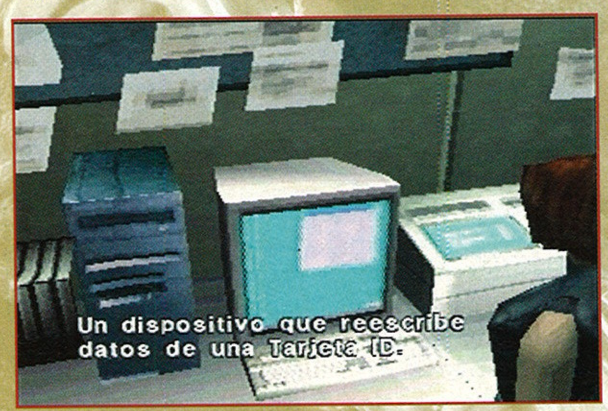



Baja las escalerillas, atraviesa el almacén y lee el documento que hay junto a los restos del científico. Sal por una de las puertas que llevan a **(17)**. Avanza por el pasillo hasta que llegues a **(16)**. Allí descubrirás que todos los esfuerzos por salvar a Tom han sido en vano. Registra la habitación y obtendrás numerosos ítems.

Coge la **Tarjeta ID** y ve a la habitación contigua. Allí verás dos cajitas rojas que necesitan un llave especial para abrirlas. Ve a **(18)**, teniendo mucho cuidado con el Velocirraptor que te asaltará por sorpresa en **(17)**.

Sube a la superficie por la escalerilla y ve a **(18)**. Toma el **disco Code E**, una **clavija** y el **Recoge Huellas**. Podrás utilizar una Caja de Emergencia y leer un documento.

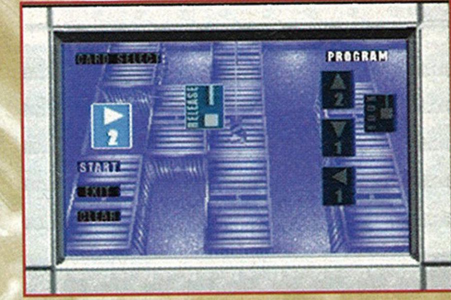
Sal y ve a **(11)** para usar el Recoge Huellas en el cuerpo del científico. Sal por la otra puerta y entra en **(14)**. Usa la Tarjeta ID en el ordenador que hay en un rincón e introduce este código: 58104. Usa las huellas que recogiste y reescribe la Tarjeta ID. Ahora sal de ahí y regresa a **(11)**.




**Tendrás que reescribir tarjetas de identificación muchas veces. Pero para ello necesitas los códigos correctos. Éstos están anotados en los documentos que irás encontrando y, claro, en esta guía.**

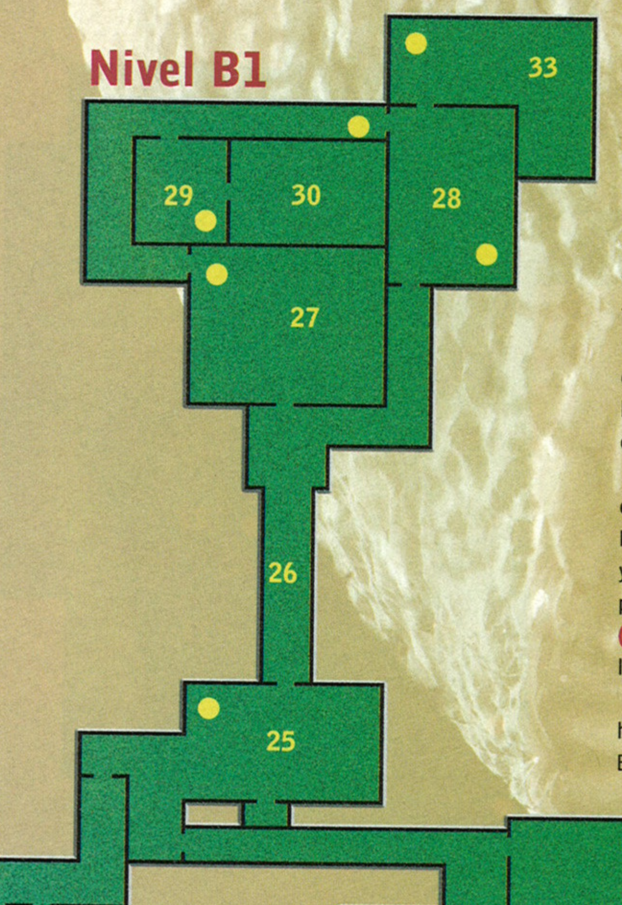


**Antes de ponerte a pulsar a lo loco los botones de esos paneles, consulta la guía. Cuando lo hagas correctamente podrás proseguir tu camino.**




**El manejo de grúas será constante a lo largo del juego. Utilízalas para apartar los bloque y contenedores que obstaculizan tu camino.**

## EL LABORATORIO SECRETO




Súbete en el elevador de la izquierda. Mientras subes aparecerá un Velocirraptor por sorpresa a través del la escotilla del ascensor. Una nueva situación de "Danger".

Sitúate, estás en **(25)**, lee el documento, coge los items que veas y pasa a **(26)**. Para ello tendrás que descifrar una nueva clave de los discos DDK, ésta es LABORATORY. Desactiva la valla láser y corre esquivando a los dos dinos.

Entra en **(27)**, donde te espera otro Velocirraptor. Recoge la **Mira** para la pistola y un objeto curativo. Sal de ahí por donde has venido y ve a **(28)**, desactivando la valla láser que te corta el paso.

En la entrada a esta habitación hay una Caja de Emergencia Roja en la que podrás organizar tus bolsillos. Coge el **destornillador** de la caja de herramientas y algunos items. Lee el documento y sal de ahí por la otra puerta de la sala. Desactiva la primera valla láser y coge los objetos que veas. Abre también la Caja de Emergencia verde.

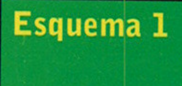
Entra en **(29)** y hazte con el **Disco DDK E** y con una **clavija**. Examina el monitor que hay en la mesa y apunta el código que te ofrece: 7248.

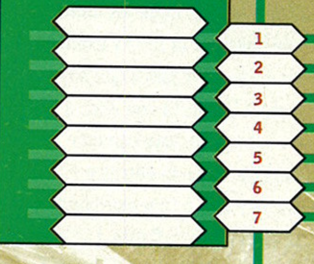
Vuelve a **(28)** e introduce el código que acabas de obtener. Vuelve a **(29)** para acceder a **(30)**. Acércate a los controles que hay junto al cristal y selecciona los colores en este orden: verde, rojo, azul. Ahora puedes pasar a la cámara de gas sin ningún peligro.

Habla con el científico moribundo y te dará el **Chip B1** con los números 3695. Cuando fallezca registra su cuerpo y obtendrás la **Llave Pequeña**, que te servirá para abrir las cajitas de **(16)**.

Al salir de la cámara aparecerá otro lagarto, lo que producirá la inevitable situación de "Danger". Sal rápido de la cámara y déjalo encerrado dentro: puedes escoger entre dejarlo vivo o aniquilarlo con los gases.

Ve a **(27)** y utiliza el Chip B1 en el ordenador que hay a la izquierda de la puerta por la que has entrado, usando como código la cifra 3695. Aparecerá una pantalla con un bloque de celdas, unas rellenas y otras vacías. Tendrás que cambiar las celdas de lugar para obtener el orden correcto. Mira el Esquema 1, los números representan las posiciones que puede adoptar el cursor. Tienes que pulsar X el número de veces indicado en cada una de estas posiciones y en este orden: 6 dos veces, 5 una vez, 3 una vez. Ahora usa la Chip B1 para abrir un compartimento en la fila central y obtener la **Tarjeta Llave R**.



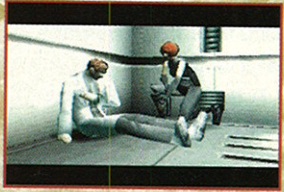

Dispara a los lagartos desde el otro lado de las vallas láser y evitarás algunos arañazos.



Dentro de esa caja encontrarás un destornillador. Una herramienta, como verás, imprescindible.



Usa la mesa de control y ayuda a ese pobre hombre del interior.



Ahora él te lo agradecerá entregándote algunos objetos.

## LOS EXPERIMENTOS DEL DR. KIRK

Vuelve a **(28)** para utilizar esta última tarjeta en la ranura que hay a la derecha del monitor grande. En ese momento vendrá Gail y te echará una mano para abrir una puerta secreta que conduce a **(33)**. Antes de poder pasar deberás utilizar los discos DDK, el código en esta ocasión es ENERGY. Entra y podrás leer un diario y recoger algún ítem.

Retira la estantería metálica y hazte con otra **pieza de la escopeta**. Acércate al panel de control que hay en el centro de la sala y pulsa, en este orden, los botones gamma, beta, alfa.

Regresa a **(28)** y saltará la alarma, lo que os dejará encerrados a Gail y a ti en esa habitación. Aproxímate al panel metálico que contiene los circuitos electrónicos y usa en él el destornillador que cogiste. Tendrás que resolver otro problema lógico. Ante ti hay tres paneles diferentes con los que tendrás que construir un único panel, el que ya aparece dibujado en la esquina inferior izquierda. Selecciona el segundo panel, pulsa X y gíralo a la derecha una vez. Vuelve a dejarlo en su lugar pulsando triángulo. Escoge el tercer panel y hazlo rotar también una vez a la derecha. Ahora colócalos, pulsando X, en el siguiente orden: el tercero, el primero y, por último, el segundo.

Tras una escena se te ofrecerá de nuevo la opción de

elegir entre dos alternativas, la de Gail y la de Rick.

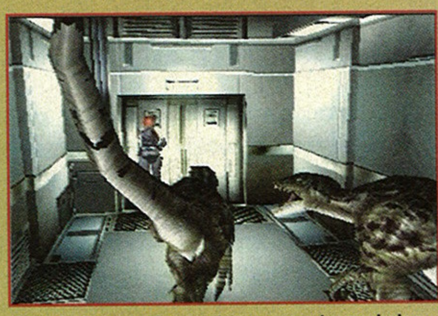
**Si escoges la opción de Gail** equípate bien con kits médicos y munición abundante porque te enfrentarás a un montón de dinosaurios.

Sal al pasillo por la puerta noroeste de la sala. Desactiva la valla láser e intenta esquivar a los dos Velocirraptores que hay tras ella. Entra en **(27)**, donde te esperan otros dos dinosaurios. Éstos son fáciles de esquivar así que pasa rápido a **(26)**. Aquí habrá dos lagartos más si no has acabado con ninguno de ellos anteriormente.

Una vez en **(25)**, esquiva al único bicho que hay y avanza hasta **(17)**, donde tendrás que enfrentarte a otro más. Entra en **(24)**, donde se producirá una escena que tendrá como protagonista al Dr. Kirk.

**Si hiciste caso a Rick** entra en **(33)**, salvando la partida antes. Ve al fondo de la habitación y enciende el ordenador. Rick contactará contigo y te dará instrucciones. Para abrir la escotilla tienes que memorizar (mejor utiliza papel y lápiz) las letras que van apareciendo y luego introducirlas en el mismo orden


**Si te enfrentas a dos dinosaurios a la vez, procura dejar a uno sedado y mata al otro tranquilamente.**


**Cuando te acorralen contra una puerta, no dudes en huir por ella. Dentro tendrás más espacio.**

en el que aparecieron. Éstas se mostrarán de forma aleatoria por lo que no te podemos dar los códigos directamente. Tendrás que repetir el proceso varias veces, cada vez más difícil, hasta que abras la escotilla de tu izquierda. Sólo tienes dos oportunidades para acertar todos los códigos. Si te equivocas las dos veces, reinicia desde la partida salvada. Una vez abierta, entra por la escotilla y aparecerás en **(24)**, donde comenzará una animación.


**Esa escotilla sólo la abrirás si sigues las recomendaciones de Rick en el laboratorio secreto.**

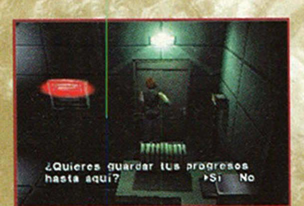
## INTENTANDO ESCAPAR

### Subterráneo

36

37

Cuando tengas en tu poder la **Tarjeta ID de Comunicaciones** mira el mapa porque tendrás que ir a la sala de comunicaciones, **(4)**. Una vez allí usa la Tarjeta ID de Comunicaciones en la puerta del elevador. Pulsa el botón que hay en el interior del ascensor y sube hasta **(32)**. Recoge la munición y abre la Caja de Emergencia roja si tienes alguna clavija. Examina la cajita que hay en la pared, junto a la otra puerta, y recibirás la **Llave Activar Antena**. Antes de salir tendrás la oportunidad de salvar, hazlo.



**No dudes ni lo más mínimo en decir que sí. Lo que viene ahora es muy gordo, palabra.**


**Ya te avisamos. Corre hasta el otro extremo si no quieres acabar de golpe la partida.**

Sal al corredor por esa segunda puerta y ve hacia **(31)**. Usa la Llave Activar Antena en el panel de mandos para que la parabólica haga su trabajo. Sal y Rick contactará contigo aunque la comunicación tendrá que interrumpirse por motivos de "peso". Tu amigo, el T-Rex, entrará en escena.

No te pares ni un segundo y ve corriendo hacia la puerta que lleva a **(32)**. Colócate lo más pegado posible al rincón sudeste y date la vuelta para dispararle cuando esté cerca, unos cuantos disparos serán suficientes para escapar.

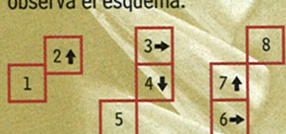
Ve dirigiéndote hacia **(10)**. Nada más salir al exterior aparecerán dos Pterodáctilos. Tendrás que ir hacia la puerta de la derecha, junto al cadáver, esquivando los vuelos rasantes de estos seres. En ese corredor podrás coger algún ítem.

Empieza a correr y no pares porque aparecerán dos Velocirraptores, uno a medio camino y otro casi al final, para cortarte el paso. Sin perder un


**No podía faltar entre esta fauna algún saurio volador que complicará más las cosas.**


**El lanzagranadas que acabas de encontrar es muy, muy útil. Compruébalo tú mismo.**

segundo entra en **(34)** y sube las escalerillas para hacerte con el **lanzagranadas** y algo de munición para él. Baja y te darás cuenta que unas cajas te impiden continuar hasta el fondo de la habitación. Teniendo en cuenta que sólo puedes mover las cajas de madera, observa el esquema:




Los números representan las cajas de madera si las cuentas desde la izquierda de la habitación. Muévelas en la dirección que indican las flechas y siguiendo el orden lógico de los números, es decir, primero la 2, luego la 3, luego la 4... Una vez despejado el camino, recoge algunos ítems y pasa a **(35)**. Tu gozo en un pozo, el Tiranosaurio Rex a desintegrado el helicóptero que os permitiría salir de la isla y ahora va a por ti.

Tendrás que esquivarlo corriendo alrededor de los restos del helicóptero. Tras unas cuantas vueltas, Rick te llamará desde una de las dos puertas que hay en el helipuerto. Síguele y bajarás hasta un pasillo que lleva a **(36)**. Entra en esa sala teniendo cuidado con los Compis. Examina el cadáver que hay al fondo y recoge la **Tarjeta Zona de Pruebas** y un ítem. Sal y ve a **(38)**.

Tras la animación recoge la munición y algún objeto más del hangar y entra en **(39)**. Busca el departamento en el que se guardan las baterías de colores y coge la **batería blanca**. Aparta la estantería metálica que hay al fondo para hacerte con un poco más de munición. Sal y dale la batería a Rick, después síguele a **(40)**.

## LA ÚLTIMA ESPECIE EN DISCORDIA

Toma de las Tarjetas 1 y 2 Grúa B3 y diversos items, incluyendo el que se esconde tras la estantería. Si tienes alguna clavija en tu poder podrás utilizarla en cualquiera de las dos Cajas de Emergencia que hay en esa misma estancia, una roja y otra amarilla. Salva la partida si crees que lo puedes necesitar y sal por la otra puerta y para llegar a **(41)**.

Junto a un contenedor azul hallarás un ítem. Tras hacerte con él entrará en escena un nuevo tipo de bicho que no habías visto todavía. Se trata de un dinosaurio parecido a un Velocirraptor pero que es mucho más fuerte y resistente. Esto provocará una nueva situación de "Danger" de la que sólo tus rápidos reflejos podrán sacarte.

Si no era suficientemente complicado ya con uno de estos bichos, aparecerá un segundo lagarto por otro lado. No te pares a matarlos y ve rápidamente a la puerta que lleva a **(42)**. Mata a uno de estos lagartos y recoge la **Tarjeta 3 Grúa B3** y la **Llave Zona de Pruebas**. Vuelve a **(41)** y sube las escalerilla rápidamente para que los no te den alcance los dinosaurios.

Encontrarás otra escalera que lleva a un panel de control con el que podrás manejar una grúa. Gracias a ésta podrás llegar hasta el cadáver que viste antes con un disco. Utiliza las Tarjetas Grúa B3 para activarla. El manejo de la grúa es idéntico a la vez anterior, sólo que esta vez tendrás que ejecutar las siguientes secuencias de órdenes:

1º: derecha, hook.
2º: izquierda, release.
3º: arriba, hook.
4º: release.
5º: derecha, arriba, hook.
6º: arriba, abajo, release
7º: derecha, arriba, abajo, hook.

Pulsa Exit y baja hasta el suelo para recoger el **Disco DDK W** que hay junto al cadáver.

Dirige tus pasos hacia **(44)** utilizando la Llave Zona de Pruebas. Ten mucho cuidado porque aquí te esperan otros dos dinosaurios como los de antes, y además el pasillo no es lo suficientemente ancho como para esquivarlos con facilidad. Si tienes munición abundante no dudes en acabar con ellos porque te darán la lata en más de una ocasión.

Antes de entrar en **(45)** recoge la munición que hay al fondo. Si no has matado a los dinosaurios del pasillo anterior,

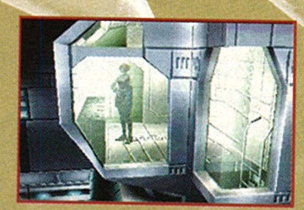

**Las clavijas escasean bastante, procura cogerlas todas.**

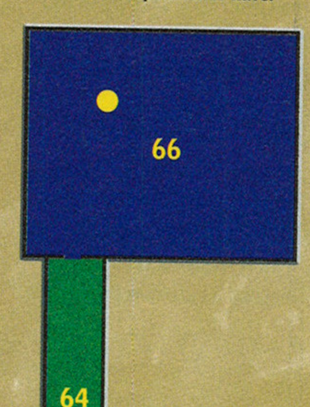
actúa rápidamente porque uno de ellos atravesará la puerta por la que has entrado.

Toma los datos del mapa que hay en la pared y examina el cadáver para hacerte con otra **clavija**. Ahora pasa por la puerta metálica doble que lleva a **(46)**. Otros dos dinosaurios (ya empiezan a cansar ¿eh?).

No pierdas un segundo y corre a las escaleras que hay en el lado derecho del pasillo y que llevan al piso B2. Avanza por el corredor recogiendo el ítem y esquivando al Velocirraptor hasta entrar en **(47)**. Pasa a la sala contigua y recoge el **Disco DDK S**, una **clavija** y el **Chip 1 B2**. Lee el documento que hay en la mesa y apaga la molesta alarma manipulando la mesa de control.

Vuelve al pasillo por el que llegaste a esta habitación. Sube al conducto de ventilación que hay junto a la puerta y sigue, recogiendo todos los items que veas por el camino, hasta dar con el agujero de salida.


**Antes de utilizar la grúa deberás tener la correspondiente llave.**







## UNA NUEVA RUTA DE ESCAPE

Busca en el pasillo la **Tarjeta Llave Lv C** y tómala. Justo en ese momento aparecerá un Velocirraptor, pero más fuerte de los que has visto hasta ahora. Estos dinosaurios se distinguen por la tener la piel de la cabeza de un tono azulado. Haz lo debido en situaciones de "Danger" y acaba con él sin contemplaciones.

Un compañero de especie anda por ese mismo pasillo, acaba con él o limítate a esquivarlo. También encontrarás algún ítem y dos Cajas de Emergencia que te permitirán reponer tu inventario.

Entra en **(48)** y recoge el **Disco Code W**, sin hacer caso a los paneles de control, de momento. Sal al pasillo y entra en **(49)** donde encontrarás a Gail, aunque no estará muy hablador precisamente (bueno, ¿y cuándo lo ha estado?).

Examina la estantería que hay frente a la puerta y descubrirás una **clavija**. Ahora tienes que volver al piso B3, y dirigirte a **(45)**. Utiliza los discos DDK W y Code W en la puerta sur de esa sala. La contraseña es WATERWAY.

La sala a la que accederás es la **(50)** y ahí podrás encontrar una **clavija** en el cadáver del científico que hay en un rincón. Ve al centro de la sala y aparecerá Rick. Una vez que acabe la charla coge el **Chip 2 B2**, con una cifra inscrita: 0392. Regresa a **(38)** y aparecerá el Tiranosaurio Rex. No te pongas a temblar tan pronto porque, afortunadamente, caerá a tus pies medio inconsciente.

Recoge la **batería** que colocaste antes en la vitrina de cristal y entra en **(39)**. Colócala en el sitio donde la encontraste y pulsa los botones en este orden: A, C, D. Aprieta el botón que hay en la pared y vuelve a **(38)**. Pasa a **(51)** por la compuerta metálica. Examina los cuerpos destrozados de los científicos y coge la **Tarjeta Llave Entrada Puerto**, el **Disco DDK D** y una **clavija**.

Regresa a **(50)** y empezará una animación que te dejará en **(53)**, recoge el **Disco Code S** y ve a **(47)**.

Utiliza el Chip 1 B2 en la ranura izquierda del ordenador

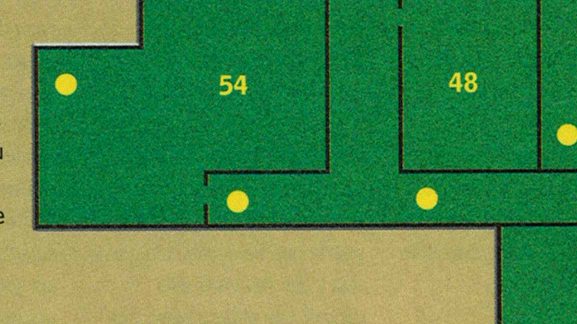
de la sala contigua y el Chip 2 B2 en la ranura derecha, ahora introduce el código 0392 y se te presentará otro puzzle de "celdas" como el de antes.

Esta vez tienes dos bloques de celdas. El de la izquierda será el A y el de la derecha el B. Las celdas quedarán numeradas de la misma forma que en la anterior ocasión. Este esquema (ver Esquema 1) vale tanto para las celdas del bloque A como para las de B.

Bien, teniendo esto en cuenta y situándote primero en el bloque A, pulsa, en este orden: 6 dos veces; 5 una vez; 4 una vez; 5 dos veces; 4 dos veces.

Ahora sitúa el cursor en el bloque B y escoge: 7 dos veces; 6 dos veces; 3 una vez; 4 una vez; 5 dos veces; 4 dos veces.

Tras esto deberían quedar las celdas rellenas en la parte más baja de su correspondiente bloque. Ahora escoge el botón que intercambia las celdas y listo.






No escatimes con las medicinas, o perderás mucha velocidad.

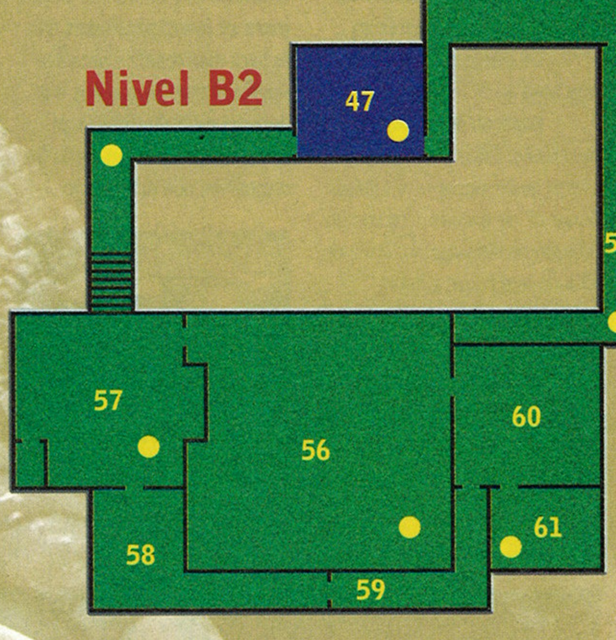


Este tipo de dinosaurio es más resistente que el resto.



Si Regina mira a esa trampilla será por algo. Prepárate.









Tras esa puerta descubrirás una nueva ruta de escape, aunque no totalmente libre de peligros.



No te molestes con esos ordenadores. El experto en esos temas es Rick. Lo tuyo es la acción.

## EL GENERADOR PRINCIPAL

Ve a la puerta que todavía no has abierto de esa sala. Utiliza los discos DDK e introduce la palabra STABILIZER. Dirígete a **(53)** y abre la puerta que está más al norte. Ve hacia la izquierda y desactiva la valla láser, teniendo cuidado con el raptor que hay al otro lado. Coge un ítem y entra en **(54)**. Dentro te espera otro dino, acaba con él y coge el **Disco Code D**. Acércate a la vitrina que hay en un rincón y mete la clave 1281 para obtener una nueva **pieza de la escopeta**.

Antes de regresar a **(53)** coge una **clavija** del suelo. Abre la única puerta de las tres que todavía no has abierto. El código es DOCTORKIRK. Pasa **(55)** y utiliza los Chip B2 para abrir las compuertas que se interponen en tu camino.

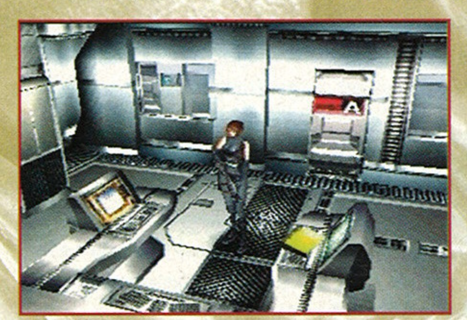
Llegarás a una grandiosa sala, la **(56)**. Avanza de frente y activa el mecanismo de la pared para desplegar un puente móvil. Continúa recto hasta **(57)** y baja por las escaleras. Recoge la **Tarjeta Llave Lv B** en los paneles que hay bajo la escalera y ve a la derecha. Lee el diario de un científico y retira el armario para coger un ítem. Sube las escaleras por las que bajaste y toma una **clavija** junto a unas pantallas azules.

Sal por la puerta sur de la sala, que lleva a **(58)**. Guarda los datos del mapa y lee un documento, en él se te da una cifra "nº de registro Dr. Kirk: 31415". No hagas mucho caso al científico moribundo y acércate a un panel que hay junto a la mesa. Tendrás que resolver un nuevo problema en el que los circuitos vuelven a ser protagonistas.

Selecciona el primer panel (empezando por la izquierda) y hazlo girar una vez a la izquierda, déjalo en su sitio y escoge el segundo para girarlo también una vez a la izquierda. Suéltalo y coloca los paneles en este orden: B, C, A.

Repón tus bolsillos con una de las dos Cajas de Emergencia que hay en la pared y sal a **(57)** por la puerta por la que llegaste. Examina el ordenador que tienes justo enfrente. Lee las instrucciones para activar el generador y, tras una corta animación, vuelve a **(58)**.

Verás que el científico del rincón está más muerto que antes. Examina su cadáver y recoge una nota en la que hay escrita la cifra 1281, aunque ya has dado utilidad a esa cifra anteriormente (¿recuerdas la vitrina de la habitación **(54)**?). A la derecha del cadáver hay un panel ensangrentado y con unas huellas marcadas. Como habrás adivinado, deberás utilizar el Recoge Huellas en esas marcas. Ahora avanza por la habitación hacia la puerta del otro extremo y se producirá una escena.



Antes de ponerte con ese panel de control retira el armario de la derecha y escucha la grabación. Después tendrás que repetir la melodía del final.



Usa los distintos accesos de las cajas de emergencia para poder reponer tu invetario desde cualquier caja. Aunque dependerán del color.

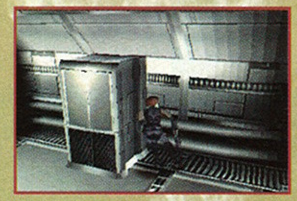
Estás en **(59)**, continúa un poco hacia adelante y Dr. Kirk aparecerá con una actitud bastante agresiva. Afortunadamente Gail andaba por allí y te echará una mano. Recibirás la **Tarjeta Llave Lv A**. De nuevo te encuentras ante un dilema.

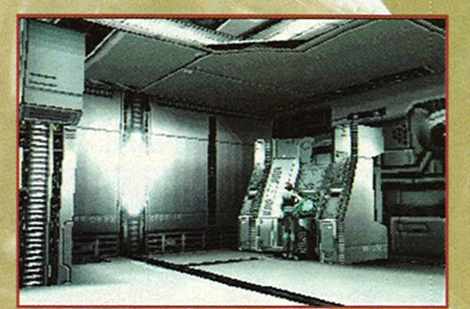
**Si escoges la opción de Gail** sigue leyendo. Estás en **(60)**, sal por la puerta Oeste que lleva a **(56)** y entra en **(57)**. Entra en el ascensor y desciende. Estás en **(45)** y tienes que ir hasta **(43)**. Hasta llegar allí te encontrarás con un montón de dinosaurios. Toma el camino que recorre estas habitaciones: **(44)**, **(38)**, **(40)**, **(41)** y **(42)**. Una vez en **(43)** lee el documento en la cabina de la derecha y pasa a la habitación contigua. Usa el pequeño elevador y recoge el **Inicializador** (azul) y el **Estabilizador** (blanco).

**Si sigues la recomendación de Rick** obtendrás el **Disco Proyecto**. Ve a **(53)** y abre la puerta que tiene dibujada una A roja y que lleva a la sala central. Lee el documento que encontrarás y busca una **pieza para el lanzagranadas** que la hará más rápida y potente. Aparta el mueble que hay a la derecha de la puerta y coge una **clavija**. También verás un dispositivo que al activarlo reproducirá una conversación grabada. Al final de ésta sonarán unas notas musicales. Quédate con la "melodía" y examina la mesa de control central. Usa el Disco Proyecto y repite las notas que has escuchado, desplazándote por los números y formando la siguiente cifra: 367204. Se abrirán dos compartimentos y dejarán al descubierto dos piezas: **Pieza Central I y II**.

Dirígete a **(48)** y enciende el ordenador de la pared sur. Usa el Disco Proyecto e introduce el código 0204. Coge la **Pieza Protectora 1-A** y la **Pieza Protectora 2-A**. Enciende ahora el ordenador de la pared este, usa también el Disco Proyecto pero introduce esta vez la cifra 0367 para poder coger la **Pieza Protectora 1-B**. Ahora sal al pasillo y ve a **(54)**, entra en la cámara que hay en esa sala y busca un recipiente de cristal en la que poder utilizar el Disco Proyecto.

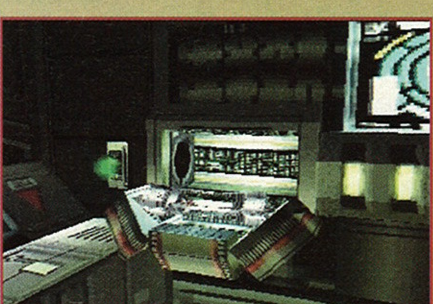
La última pieza quedará a tu disposición, **la Pieza Protectora 2-B**. Activa la máquina central y usa todas las piezas en ella. Aparecerá una pantalla en la que tendrás que montar las piezas de forma correcta haciendo girar la pieza central. No tendrás muchos problemas para montar las dos. Recoge el **Inicializador** y el **Estabilizador** y sal del laboratorio.

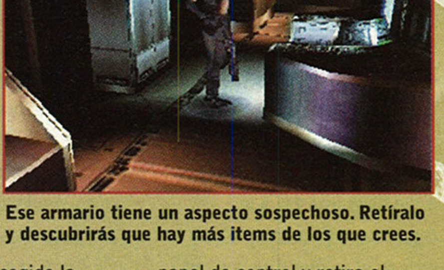

**Escuchar la grabación sólo te será útil si has seguido los consejos que te dio Rick.**

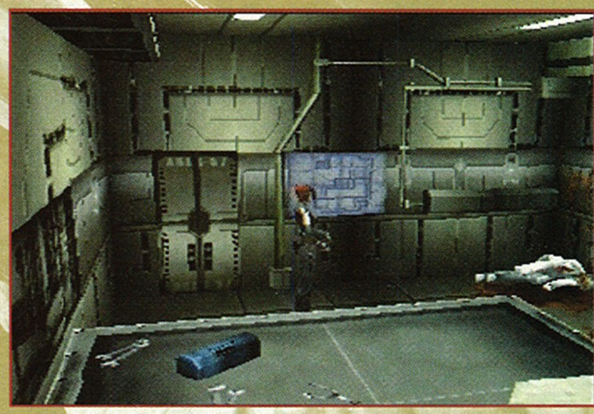

**Para reunir todas las piezas que necesitas para volar la instalación deberás manipular algunos ordenadores. Asegúrate de conseguir las claves.**


**Aquí encontrarás la última pieza. Ahora sólo te faltan montarlas mediante la maquinaria que hay a la derecha de esa vitrina. No será muy difícil.**

## PROVOCANDO UNA SOBRECARGA


**Coloca el Estabilizador y el Inicializador en sus vainas para conseguir tu objetivo final.**


**Ese armario tiene un aspecto sospechoso. Retíralo y descubrirás que hay más ítems de los que crees.**


**Recoge el mapa de la pared y examina la sala. Te darás cuenta de que el científico se mueve bastante menos que antes. Acércate y verás que antes de morir le dio tiempo a escribir una nota con su sangre.**

Regresa a **(47)**, acércate al ordenador que hay junto al cadáver del científico e introduce la Tarjeta ID. Escribe el código 31415 y usa las huellas dactilares que hay almacenadas en el Recoge Huellas para obtener una nueva Tarjeta ID.

Si antes has escogido la opción de Rick no hagas caso de las instrucciones que se dan para la habitación **(53)**.

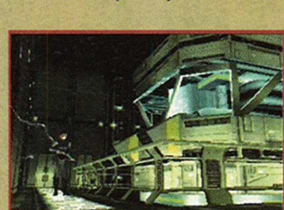
Una vez en **(53)**, abre la puerta que lleva a la sala central y que tiene dibujada una A roja. Si quieres, lee el documento que hay encima del panel de control y retira el armario de la derecha para hacerte con una **clavija**. Olvida todos los mecanismos de esa sala y recoge las **piezas del lanzagranadas** que hay en un rincón a la derecha.

Dirígete a **(57)** y activa el generador mediante la terminal que hay justo enfrente de la puerta que lleva a **(58)**. Vuelve a **(56)**, cruza el puente desplegable y pulsa el botón verde que hay junto a la mesa de control. Ahora introduce el Estabilizador en la vaina y baja en el elevador que hay en esa misma estancia, en la esquina sudeste, a otra pasarela. Avanza y encontrarás otro interruptor verde que hará que puedas colocar el Inicializador.

Continúa por esa pasarela y activa el ordenador que hay al fondo. Recoge la **clavija** del suelo y vuelve al elevador para llegar a la pasarela superior. Activa el ordenador que hay junto al mecanismo que utilizaste para insertar el Estabilizador.

Tras una "alarmante" escena ve a **(61)**. Por el camino encontrarás un Velocirraptor que te perseguirá por **(58)** y **(59)**, pero si no te paras no le dará tiempo a hincarte el diente. Cuando llegues a **(61)**, Gail te dará un **Receptor de Señal** y una escena te llevará a **(50)**. Aquí se te planteará el último dilema. Debes tener en cuenta que dependiendo de lo que hagas a partir de ahora llegarás a un final determinado de los tres posibles.


**En el laboratorio del Dr. Kirk hallarás más pistas sobre lo sucedido en la isla Ibis.**


**Ese enorme armatoste de la derecha es el generador de la peligrosa Tercera Energía.**

## ADIÓS A LA ISLA IBIS

**Final A:** escoge la opción de Gail y mira el mapa, tendrás que ir a **(54)** o a **(43)** dependiendo de las opciones que hayas escogido durante el juego. Tanto en el camino hacia una como hacia la otra encontrarás un montón de dinosaurios que te complicarán la vida.

Cuando llegues a la sala correspondiente empezará una interesante escena en la que se te aclararán algunos detalles de la misión. Gail te dejará, antes de morir, el **Disco Secreto**. Dirígete a **(52)** tras la escena, coge los items que veas y pasa a **(62)**.

Allí encontrarás al Tiranosaurio Rex inconsciente. Recorre el almacén para tomar algún ítem y sal por la puerta del fondo para llegar a **(63)**. Si subes las escaleras que hay a la derecha de la puerta podrás llegar a una Caja de Emergencia que te servirá para completar tu inventario.

Baja las escaleras por el otro lado y comenzará una nueva animación. Si pensabas que te ibas a ir de la isla sin despedirte del Tiranosaurio Rex, eres un ingenuo. Coge las **granadas** y la **clavija** que hay dentro del hovercraft y repón tus pertenencias con la Caja de Emergencia del fondo.

Sal a la cubierta y prepárate. Si utilizas el lanzagranadas cada vez que esté cerca y con cierta puntería, no tendrá nada que hacer. Ahora sí, despídete de él definitivamente y disfruta de la animación.

**Final B:** escoge la opción de Rick. Dirígete a **(63)**, pasando por las estancias **(52)** y **(62)** y recogiendo los items que veas por el camino. Utiliza la Caja de Emergencia que hay subiendo las escaleras y luego baja hasta el hovercraft.

Rick te dará un **Tanque de Energía** vacío y te pedirá que lo llenes. Regresa a **(62)** y acércate a los bidones rojos y grises que hay en el rincón sudeste. Usa el Tanque de Energía para llenarlo con el contenido de los bidones y devuélveselo a Rick en **(63)**.




**Finalmente se reconocerá el valor y dedicación de Gail. Aunque luego a lo mejor no opinas lo mismo de él. Hay oscuros intereses en juego.**



**Lo del Tiranosaurio es demasiado. Esta vez tendrás que emplearte a fondo para acabar con él de una vez por todas. Afina tu puntería y dispara.**

Tras una animación Rick te lanzará algunas **granadas** y una **clavija**. Recógelas (las vas a necesitar) y regresa a **(62)** para acabar con el Tiranosaurio de una vez por todas.

Nada más entrar en **(62)**, el monstruo hará acto de presencia de forma espectacular. Cuando comience a correr hacia ti, huye de él. El mecanismo es simple, corre dando vueltas alrededor del material del almacén y dispárale sólo cuando aparezca la palabra "Fuego" en la parte inferior de la pantalla. Para darte la vuelta rápidamente utiliza el botón R2, y tras cada disparo continúa corriendo como alma que lleva el diablo. Tras cuatro o cinco impactos, aparecerá Rick en plan heroico y comenzará la secuencia final.

**Final C:** haz caso a Rick y sal de la habitación, pero no hacia el puerto, sino a **(45)**. Utiliza el Receptor de Señal y verás que le Dr. Kirk está en la sala **(66)**. Es allí donde tienes que ir.

Pasa a **(46)**, desactiva la valla láser, teniendo mucho cuidado con los dos lagartos y recoge los items que veas. Entra en **(65)**, toma la munición que hay en el suelo y monta en la plataforma móvil, aprieta el botón verde y te llevará a otro lugar. Busca otra plataforma móvil como la anterior, actívala y pasa por la puerta pequeña con una A roja pintada junto a la que te dejará.

Una vez que dejes al Dr. Kirk inconsciente hazte con todos los items que veas (sobre todo munición), y utiliza la Caja de Emergencia que hay en un rincón. Sal por donde has venido y ponte en guardia para el enfrentamiento final.

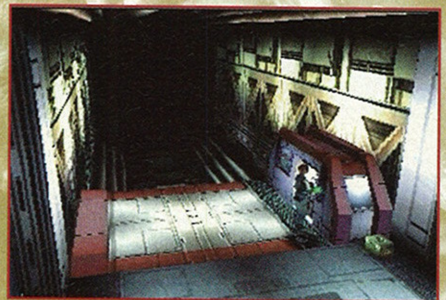
Cuando te encuentres en la plataforma móvil con el T-Rex pisándote los talones, equípate con el lanzagranadas. Dispara, apuntando con cuidado, cuando esté cerca de ti. Tendrás que acertarle varias veces para escapar de él. Empezará la escena final en la que acabarás con esa pesadilla viviente para siempre.



**Este dinosaurio no se detendrá en su búsqueda de comida. Lo malo es que la comida eres tú. Dispara sólo cuando te lo indique el letrerito de abajo.**



**Esos bidones contiene el combustible que necesitas para abandonar la isla en el hovercraft. Llena el tanque del todo.**



**Usa este transporte para llegar hasta el hangar. Allí verás como el Dr. Kirk intenta escapar en un helicóptero. Pero Regina lo evitará.**

**Este helicóptero es tu última esperanza para escapar con vida de la isla. Aunque antes tendrás resolver algunos problemas con cierto "animalito".**

# Tomb Raider: The Last Revelation

## La gran aventura de Lara 1ª Parte

La nueva aventura de Lara Croft se ha destapado como uno de los juegos más importantes de la temporada arrastrando tras de si a miles de fans que quieren disfrutar de las nuevas aventuras de su heroína y conocer aspectos inéditos de su vida privada. Sin embargo, no es un juego fácil.
Este nuevo *Tomb Raider* es el título de la saga que más retos presenta para la inteligencia del jugador. Es el *Tomb Raider* más cerebral y por ello es también el que más problemas puede provocar a la hora de resolver sus complejos y retorcidos puzzles. No podemos ayudaros a saltar mejor o tener una puntería más afinada, pero sí vamos a ayudaros, a lo largo de dos entregas, a solucionar sus misteriosos puzzles. Suerte y a por la última revelación de Lara.

## ANGHOR WAR

Nada más comenzar coge el **Cráneo Dorado (éste es el secreto 1)** que hay a la izquierda, junto a la escalera. Sigue a Von Croy hasta una sala en la que tendrás que saltar sobre un poco de agua. Antes de hacerlo baja las escaleras, métete en el agua y recoge el segundo **Cráneo Dorado (S2)**. Ahora sube y síguele.

Un poco más adelante aparecerá un jabalí, pero como no llevas ningún tipo de arma tendrás que esquivarlo hasta que Von Croy acabe con él.

Camina un poco más y llegarás a una gran estancia con cataratas en la que tendrás que saltar un par de veces. Antes de hacerlo desciende al suelo, ve hasta el fondo y mira en el rincón de la derecha, allí hallarás otro **Cráneo Dorado (S3)**. Sube por la rampa que hay al principio y haz lo que te dice tu maestro. Engánchate a la cornisa para salir de ahí.

Sigue y aparecerás en una estancia con cataratas y una gran piscina. Salta al agua y bucea hasta el fondo para hacerte con un **Cráneo Dorado (S4)**. También verás un pasadizo sumergido junto a la catarata donde encontrarás un **botiquín** pequeño y otro grande. Vigila el oxígeno y sube a la superficie. Sal del agua por la izquierda de la catarata y verás una palanca cerca, actívala y sigue a Von Croy.

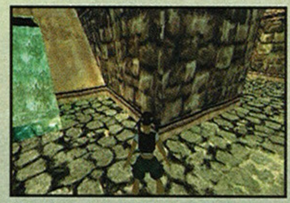
Continúa hasta que estés junto a una escalera tallada en la pared. Empieza a ascender por ella y tira de la palanca que hay en la cima. Baja con cuidado y sigue a Von Croy. Tendrás que engancharte al techo de la forma que se te indica y avanzar hasta cruzar la sala. Llegarás a una zona abierta con dos jabalíes dando guerra. Ve hacia la derecha desde el sitio por donde saliste esquivando a los bichos y encontrarás un pasillo por el que proseguir. Pero antes mira en uno de los rincones cercanos a ese pasadizo para recoger otro **Cráneo Dorado (S5)**. Continúa hasta una pequeña sala con columnas y paredes verdes. En el lado derecho podrás tomar un **Cráneo Dorado (S6)**. Sal por la otra puerta, junto a los pinchos. Cuando salgas otra vez al exterior tendrás que agacharte y meterte por el pasadizo que hay en la pared. En vez de seguir recto, ve a la izquierda cuando puedas y podrás coger el séptimo **Cráneo Dorado (S7)**. Continúa recto y Lara encontrará la mochila que siempre lleva en sus aventuras (emotivo ¿verdad?). Empuja la palanca y sal por donde entraste.

Sigue al arqueólogo haciendo lo que te dice hasta salir a un patio con unas escaleras y dos leones de piedra. En la pared de la derecha, junto al lugar por el que has llegado, hallarás el último **Cráneo Dorado (S8)**. Si la coges, tendrás en tu poder los ocho posibles. Esto hará que ahora Von Croy tome el camino de la izquierda en lugar del de la derecha en una bifurcación que hay un poco más adelante. El camino de la izquierda es bastante más difícil que el de la derecha pero ambos llevan al mismo lugar.

Sigue a tu mentor hasta llegar a una sala con una enorme puerta redonda y una cuerda en lo alto. Si has ido por el camino de la derecha verás una piscina con agua bajo la cuerda y si has seguido por el de la izquierda también verás la piscina pero sin agua, lo que complica un poco la cosa si luego te caes. A la izquierda de la entrada hallará el pasadizo por el que tendrás que pasar agachado. Una vez en la zona superior ve hacia la cuerda y salva la partida. Salta con carrerilla hasta ella para engancharte. Balancéate utilizando el botón R2 y suéltate en el momento oportuno para llegar a la pasarela de enfrente. Tira de la palanca, baja despacio hasta el suelo y continúa por el túnel oscuro.

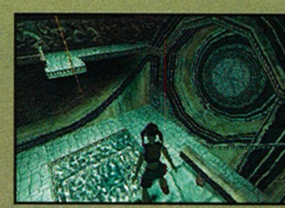
Ahora tendrás que correr contra tu instructor en la Carrera por el Iris por un camino lleno de obstáculos en el que tendrás que utilizar las habilidades que has aprendido.

Cuando llegues al final tendrás que pulsar un botón que hay a la derecha de la puerta cerrada junto a la que espera tu mentor.


Hay algunos items que se ven bastante mal, así que busca bien.


Ten mucho cuidado con el oxígeno cuando bucees.


No pierdas el rastro de Von Croy durante el primer nivel.


Aprende a usar las cuerdas. Las utilizarás muchas veces.



Pulsa ese interruptor para acabar la carrera contra tu mentor. Lo que viene después explica parte del follón en el que te verás envuelto.

## LA TUMBA DE SETH

Mira a tu alrededor nada más empezar y recoge algunas **bengalas**. Ve junto al tipo de la antorcha, coge la **escopeta** y un **botiquín grande** un poco más abajo.

Sigue por el camino que te va alumbrando hasta un punto en el que puedes elegir izquierda o la derecha. Ve por la derecha, saltando un pequeño agujero, hasta que veas en la pared unas rocas de un tono azulado. Sube a ellas para descubrir una zona secreta donde hallarás un **botiquín pequeño (S9)**.

Vuelve por donde has venido y ve por la izquierda. Aparecerá un perro que debes eliminar rápidamente. Sube por la rampa para coger un **botiquín grande** y ve por el pasillo por donde salió el perro.

Continúa por el corredor hasta una sala cuadrada donde tendrás que matar algunos escorpiones. En la pared de la derecha hay un pasillo que te llevará a otra estancia con un foso lleno de arena. Salta a él y recoge el **botiquín pequeño**. También encontrarás algunos **cartuchos** en un hueco en la pared **(S10)**. Mata a los dos escorpiones y regresa.

Revisa el orificio de la pared de la derecha y encontrarás un **botiquín Grande**. Haz lo mismo con el de la pared de la izquierda y la sala con arena empezará a llenarse. Ve allí y coge del fondo un **botiquín pequeño** y una pieza del **Ojo de Horus**. Regresa junto a tu guía y síguele, sin adelantarle, hasta una sala con cuchillas en las paredes. El guía desactivará la trampa y podrás coger otra pieza del **Ojo de Horus**.


No dudes en usar las bengalas todas las veces que haga falta.


Para descubrir un secreto más, entra en ese hueco de ahí.

Ve a la sala inmediatamente anterior a esta. Sobre un bloque de piedra en el centro de la sala verás una cuerda. Sube a ella y balancéate para llegar hasta la entrada que hay en lo alto para descubrir un nuevo secreto **(S11)**. Para llegar hasta allí tendrás que utilizar el botón de salto al soltarte de la liana.

Sube por la derecha y observa, agachado, el rodillo con cuchillas que recorre la habitación. Ve de frente hasta que te encuentres junto a una pared escalable a la izquierda. Espera a que pase el rodillo y sube a la cima. Rápidamente haz un salto con carrera hasta un hueco en la pared de enfrente donde estarás a salvo del rodillo. Un poco más arriba podrás recoger **bengalas**. Avanza a la derecha hasta el borde de una rampa. Deslízate por ella y salta, hacia la mitad, para engancharte en la pared de enfrente. Sigue un poco más adelante y recoge la **UZI**. Este camino termina junto a la sala con arena que llenaste antes.

Vuelve a la sala de la cuerda, combina las dos piezas del Ojo de Horus y utilízalas en un medallón cercano al bloque de piedra. La pared se abrirá y aparecerán dos perros, acaba con ellos y sigue al guía.


No te adelantes o cortarán a Lara en rodajas muy finitas.


Salta desde la cuerda para llegar a lugares lejanos

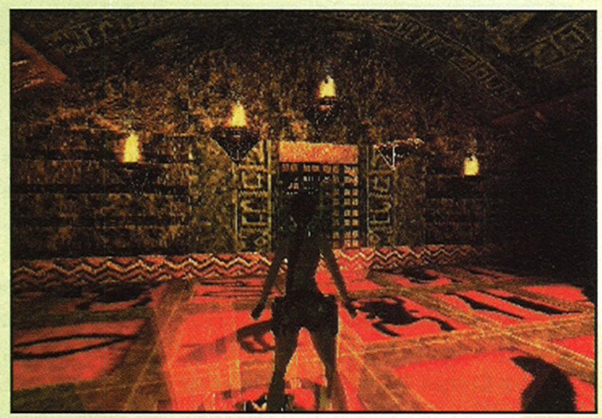
Llegarás a una enorme sala, no te entretengas y sigue al tipo de la antorcha hasta una verja. Da media vuelta y entra en un oscuro corredor con paredes verdosas junto al que has tenido que pasar antes de pararte. Más adelante hallarás un **botiquín pequeño**.

Sigue hasta una sala con agua y continúa por un pasillo en la pared de la derecha. Estás en una sala rectangular con unas extrañas baldosas y una cadena en la entrada. No des ni un paso más allá de la cadena, salva la partida y tira de ella.

Después de que el tipo de la antorcha realice su trabajo verás como algunas baldosas despiden un resplandor. Tendrás que saltar a esas baldosas sin pisar ninguna otra. El orden es el que marca la proximidad de las baldosas. Cada vez que saltes y pises una se encenderá una antorcha al otro extremo de la habitación. Si en algún momento ves que se apagan es debido a que has pisado una baldosa incorrecta y tendrás que volver a empezar.

Puedes cargar la partida o bien puedes retroceder un poco más allá de esta sala hasta dar con otra cadena similar que al tirar de ella reiniciará el puzzle. Junto a esta cadena también podrás coger una **escopeta**. Cuando completes el puzzle podrás recoger las **Arenas Eternas**.

Continúa de frente hasta que salgas a la gran estancia que viste antes, pero esta vez en la zona inferior. Ve a tu izquierda y encontrarás al guía. Sigue tras él hasta una sala con unas inscripciones que harán que huya despavorido. Tú continúa y llegarás a una sala cuadrada. Salta al suelo y recoge unos **cartuchos** y un **botiquín pequeño**. Sube por el otro extremo y coloca Las Arenas Eternas en la estatua.


Si en algún momento se apaga una de las antorchas, tendrás que empezar de nuevo. Ten cuidado y pisa sólo las baldosas con luz.

Da media vuelta y ve a la zona donde está la cabeza de piedra por la que tienes que entrar. Nada más llegar a esa zona ve a la izquierda y, tras subir un par de bloques, verás una reja con items tras ella. Sube la pared escalable que hay a su lado y en lo alto hallarás la palanca que la eleva. Baja con cuidado y recoge los **cartuchos rojos y azules (S12)**. Vuelve junto a la palanca de arriba.

Justo en ese sitio, pero al otro lado de la estatua, se oculta un nuevo secreto con más items. Para llegar hasta él salta a la frente de la estatua por tu izquierda y de ahí al hueco **(S13)**. Ahora desciende y entra agachado por la boca de la estatua. Camina un poco más para acabar el nivel.

## CÁMARAS DE ENTERRAMIENTO

Nada más aparecer Lara en la pantalla salva la partida rápidamente. Te decimos esto porque así podrás llegar a la primera zona secreta de este nivel. Cuando estés deslizándote por la rampa verás un hueco en el techo. Salta en el momento adecuado y agárrate a un saliente. Sube y podrás coger unos **cartuchos (S14)**. Vuelve a la rampa y aterrizarás finalmente en una sala con una palanca.


Si no quieres morir ensartado, date mucha prisa en recoger ese objeto del suelo. Luego salta a la izquierda para dar con un secreto.

Tira de ella y salva la partida. Se habrá abierto una verja en el otro extremo, pasa por ella y caerás encima de la **Mano de Orión**. Cógela y salta rápidamente al hueco de la izquierda si no quieres convertirte en un pincho moruno y coge de paso algunos **cartuchos (S15)**.

Sigue por el corredor evitando las trampas de pinchos. En una de las salas verás dos grandes vasijas, utiliza tus pistolas para romperlas y recoge un **botiquín pequeño** de su interior. Más adelante verás un agujero tras una trampa de pinchos. Baja a través de él y verás en la pared dónde colocar la Mano de Orión.

Salta al suelo, recoge un **botiquín pequeño** y regresa al sitio donde estabas. Enfrente de ti verás unas cuchillas giratorias que pasan sobre unos bloques de piedra.


Ahora Lara puede bordear las esquinas. Aprovéchalo.


Esta chica no tiene ni la menor idea de la que acaba de liar.

Tendrás que saltar a esos bloques esquivando las cuchillas para salir de esa habitación por el otro extremo.

Un poco más adelante encontrarás una enorme sala con un sarcófago en la parte central. Revisa los rincones oscuros con una bengala y encontrarás un **botiquín pequeño** y unos **cartuchos**. No te acerques al sarcófago y continúa hasta la siguiente sala.

A la izquierda de la estatua central hay un **botiquín pequeño**. Uno de los pequeños fosos que hay en los rincones conduce a una pequeña sala donde encontrarás otro **botiquín pequeño** y algunos **cartuchos (S16)**.





Vuelve a la sala anterior y acércate al sarcófago. Lara arrancará, sin saber las consecuencias, el **Amuleto de Horus** del pecho de la figura. Ve a la siguiente sala y, sin acercarte mucho a los sarcófagos de las paredes para que no salgan las momias, empuja la estatua central hasta una baldosa de color rojo que hay en esa sala. Tras esto de abrirá un salida dentro de un sarcófago ocupado aún por su "inquilino". Acércate un poco a las momias y saldrán a por ti. Esquívalas y sal de ahí.

Estás en una caverna de color rojizo con un portal dorado al fondo. Dos perros aparecerán cuando estés en la parte central. Acaba con ellos y ve a la izquierda, allí verás unos peldaños de piedra. Hacia la mitad de la "escalera" verás a tu derecha un agujero. Déjate caer y descubrirás un nuevo secreto donde te espera un **botiquín grande (S17)**.

Sigue por los peldaños y ve recto hasta llegar a una pared escalable flanqueada por dos estatuas. Asciende y llegarás a una pequeña sala con dos vasijas, recoge los items que hay en su interior y entra en la sala contigua.

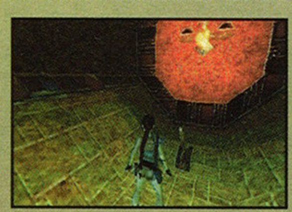
Allí verás un pecestal con **La Serpiente de Oro**. Tómala y se levantarán del suelo un par de momias. Esquívalas y sube por un hueco que hay en una de las paredes. Una vez arriba salva la partida, lo que vine puede ser peligroso.

Resbala por la rampa y aterrizarás en una sala llena de arena. Corre hacia la izquierda (usa el botón de sprint) y resguárdate de los pinchos en el rincón del fondo. Sube a la parte superior y camina hasta que veas un agujero en el suelo. Junto a él hay un **botiquín grande**, cógelo y baja por el agujero hasta el suelo, teniendo mucho cuidado de no caer sobre la antorcha.

Estás otra vez en la caverna roja de antes. Cerca de donde estás hay un puente colgante, crúzalo, mata a los dos perros que aparecerán y sigue hasta llegar a una enorme cámara con pinchos y plataformas. Baja al suelo y sube los dos escalones que hay a tu derecha. Desde ahí puedes saltar a un escalón en la pared contraria utilizando algo de carrerilla. Salta ahora al hueco de la pared un poco más arriba y habrás descubierto otro secreto **(S18)**. Recoge los **cartuchos** y vuelve a los escalones de la pared de enfrente. Avanza un poco y salta al siguiente bloque.

Desde ahí tendrás que tomar carrerilla para llegar a los bloques de tu izquierda, al otro lado de los pinchos. Sube un poco más y verás una palanca, tira de ella y se abrirá una verja en el suelo. Pasa por esa verja y verás otra palanca. Al activarla, la cámara entera girará dejando al descubierto otras salidas. Vuelve a la cámara para comprobarlo y baja con cuidado por el primer agujero que veas, el que está junto a una antorcha. Al llegar a bajo encontrarás la **Mano de Sirius**, cógela y sal de esa pequeña sala por el pasillo.

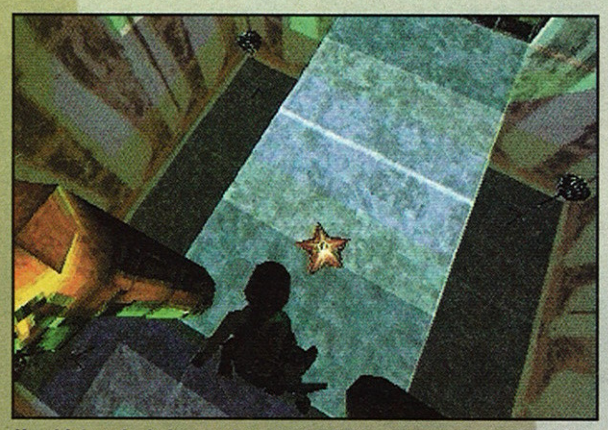
Escala las paredes que necesites hasta salir de nuevo a la cámara. Sube al escalón más cercano a ti, y de ahí al de enfrente. Deberías tener encima de ti unas estacas, así que agáchate y ve hasta el borde izquierdo de la plataforma. Ponte de pie y desplázate un poco más a la izquierda para saltar con seguridad hasta la entrada que hay enfrente de ti, en la pared. Para bajar por el agujero de esa zona tendrás que tomar un poco de carrerilla y, sin saltar, dejarte caer para agarrarte al lado escalable. Abajo verás una cadena, tira de ella y pasa rápidamente por la verja que se ha abierto esquivando a las momias. Escala la pared y saldrás a la cámara otra vez.



Esa palanca hará que rote la enorme sala de los pinchos

Sube a los bloques que hay en la zona central de la sala y coloca la Mano de Sirius en el hueco que tiene su misma forma. Justo detrás de ti habrá aparecido una cuerda. Agárrate a ella y balancéate para llegar hasta la entrada que está al final de la cámara. Coge el **Talismán del Escarabajo** y continúa por el pasillo, matando algunos perros, hasta salir de nuevo a la cueva roja.

Ve a la zona inferior de la cueva y entra por la puerta dorada. Cuando llegues a una sala llena de arena coloca la Serpiente de Oro y el Talismán del Escarabajo en sus lugares correspondientes. Empezará a caer arena, lo que hará que te eleves poco a poco. Esquiva a la molesta momia hasta que puedas salir por un hueco de uno de los rincones. Corre hacia la luz del fondo y disfruta de una nueva animación.



Un objeto más de los muchos que tendrás que recoger por el camino. Y como todos los demás, son imprescindibles para seguir avanzando.

## EL VALLE DE LOS REYES

Prepárate para un poco de acción porque 5 ó 6 tipos te empezarán a disparar. Utiliza tu escopeta para acabar con ellos rápidamente y recoge todos los items que dejen al morir. Sobre todo es importante que encuentres unas **llaves**.



Tu jeep es el azul. No te ilusiones, no podrás elegir.

Ahora entra en un hueco, en las rocas, a la derecha de la cueva por donde has salido. Desvelarás un secreto y podrás recoger algunos **cartuchos** más **(S19)**.

Vuelve a la arena y sube a las rocas que hay encima de la cueva, ayudándote con otras rocas a la izquierda de ésta. Ahí arriba podrás coger diversa **munición** y un **botiquín pequeño (S20)**. Desciende y utiliza las llaves en el jeep azul.



Lleva el coche hasta el final del nivel esquivando los precipicios.

Espera a que el jeep verde se vaya y luego sigue su camino pero a cierta distancia. Ten cuidado con las bombas que va lanzando.



Usa el coche para matar a esos tipos. Rápido y sencillo.

Por el camino encontrarás algunos tipos que te dispararán en cuanto te vean. Atropella a los que puedas y no te pares para intentar recibir el menor daño posible.

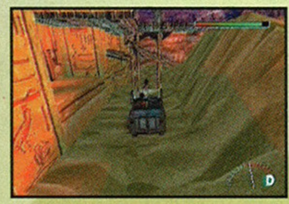
Cuando pases sobre el primer abismo con el jeep (el que tiene un puente encima), baja del coche y observa las paredes del agujero. Encarámate a una de las paredes del hoyo y desciende hasta estar debajo de un pequeño agujero **(S21)**. Para entrar agachado por el orificio debes soltar el botón X y volverlo a pulsar rápidamente para que Lara se agarre a la pared pero sólo con los brazos. Justo en ese momento es cuando debes subir, pero pulsando L2. Recoge un **botiquín pequeño** y **munición para un lanzagranadas**.

Vuelve al jeep y continúa hasta que se cargue un nuevo tramo.

Este tramo recibe el nombre de VR5. Estás en una sala con un bloque a tu izquierda y el jeep verde justo enfrente. Baja del coche y coge junto a la pared algunos items. Ahora sigue al otro jeep montado en el tuyo y continúa hasta que llegues a una zona con arena y un andamio a la izquierda.

Ahí subido hay un tipo que no para de dispararte. Échalo abajo con el coche y luego atropéllalo. Antes de salir de esa zona baja del coche y ve a la cueva de salida. A su derecha hay un hueco en las rocas **(S22)** con algunos items. Sube al jeep y continúa tu viaje.

Acabarás llegando a una edificación con varios andamios. Baja del todoterreno y acaba con el enemigo que hay junto al portón. Sube al andamio donde estaba éste y recoge del hueco un **botiquín grande**. Sube al andamio de enfrente y recoge de un sitio similar algunos **cartuchos**.


También puedes derribar algunas estructuras con el jeep.

Camina por ese andamio hasta subir a un bloque. Salta al otro lado y déjate caer por el hueco para estar bajo la pasarela. La musiquita de "secreto descubierto" hará su aparición y encontrarás un **botiquín grande (S23)**.

Desde el lado en el que estás, sube a la parte más alta, recoge junto a la pared un nuevo **botiquín grande** y observa la cuerda que hay justo enfrente. Úsala para llegar al andamio de enfrente. En la pared, pegado al portón, hay un interruptor en alto. Salta y pulsa X para agarrarte a él y abrir el portón. Monta en el jeep y sal de esa zona.


Al otro lado encontrarás el interruptor que abre el portón

Nada más pasar junto a la puerta que acabas de abrir baja y mira en los huecos de las columnas a izquierda y derecha para hacerte con más items. Sube por la rampa con el coche esquivando las bolas con pinchos que rodarán hacia ti. Para justo al final de este túnel y desmonta. Mira en el techo y verás casi a tu lado un agujero en el techo por el que puedes escalar. Una vez arriba del todo, realiza un salto hacia atrás y coge **munición para el lanzagranadas (S24)**.


Intenta esquivar esa bolas de pinchos. Al igual que las bombas que lanza jeep verde, harán que tu barra de vida descienda bastante.

Continúa en el jeep hasta pasar entre dos grandes abismos. Si miras en el de la izquierda verás otro agujero en una de sus caras **(S25)**. Para llegar hasta él tendrás que utilizar la misma técnica que antes. Recoge unas **flechas** y algunos **cartuchos** y regresa al jeep. Continúa hasta salir a una zona desértica.

Al fondo verás al jeep verde, no le hagas mucho caso y recorre la zona hasta que veas una especie de obelisco con unos andamios alrededor. La cueva por la que saldrás de este árido lugar está a su izquierda.

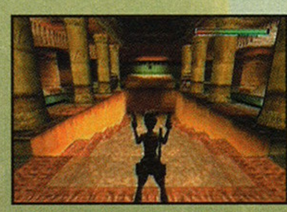
## EL TEMPLO DE KARNAK


Esta es la plaza central de este nivel. Pasarás por aquí bastantes más veces de las que crees ya que visitarás estos parajes una vez más.

Delante de ti tienes los restos de la fachada del templo. Busca un hueco por el que subir y saltar a un patio dominado por un obelisco central. Mata a los escorpiones que veas a tiro y recoge el **botiquín pequeño**.

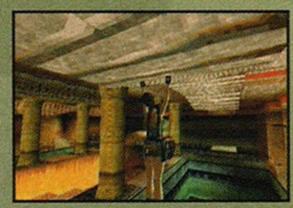
A la izquierda del obelisco verás 3 puertas. Pasa por la de en medio y sube por la pared de la derecha. Subido desde ahí podrás recoger un **botiquín pequeño, cargadores** para la UZI y **cartuchos** para la escopeta. Baja al suelo y déjate caer al agujero de la izquierda. Agáchate y avanza hasta un sala secreta con jarrones **(S26)**. Aquí hay escorpiones que te envenenarán si no tienes cuidado.

Dispara a los jarrones para destruirlos y coge todos los items de su interior. Regresa al patio del obelisco y verás en la muralla un hueco por el que llegar al patio contiguo. Ve hacia la izquierda y encontrarás un agujero en el suelo. Antes de seguir por ahí recoge las **bengalas** cercenas.


Al fondo hay una vasija que descenderá hasta otra sala.

Saldrás a una enorme sala con adornos y columnas. En el medio hay una escalera que desciende hasta un recipiente y a ambos lados hay dos piscinas vacías. Acércate a la izquierda y mira en la pared de ese mismo lado. Entre dos columnas descubrirás un orificio en la pared por el que subir **(S27)**. Allí hallarás **munición** para la UZI y **bengalas**. Vuelve hacia atrás y ve a la piscina del otro lado. Baja, mata al escorpión y coge un **botiquín pequeño**. Sal de la piscina y mira hacia arriba para descubrir un tramo del techo de distinto color. Salta hacia él y pulsa X para engancharte en plan mono.

Cruza por encima de la piscina y activa el interruptor que allí hay. Justo a tu espalda se habrá abierto una compuerta con otro interruptor. Al activarlo, el recipiente que hay al final de las escaleras centrales bajará, dejando un agujero por el que puedes llegar a una nueva estancia con dos estatuas a los lados. En un pedestal pegado a la pared podrás coger un **botiquín grande**. En la pared de la derecha hay un orificio en alto por el que podrás pasar arrastrándote. Continúa por esos túneles hasta que salgas al patio anterior sin olvidar recoger unas **bengalas** por el camino.


Cuando no sepas que hacer, mira al techo y... ¡sorpresa!

Regresa al patio del obelisco y entra por la puerta que hay a la derecha. Sigue por el único camino posible y llegará un momento en el que Lara mirará hacia arriba. No hagas caso a eso de momento y tírate al pozo con agua que hay al fondo.

Bucea y encontrarás unas **bengalas**. Sal a tomar aire y vuelve a sumergirte para pasar por un pasadizo de una de las paredes del pozo. Abre un compuerta pulsando X y sigue hasta que veas un hueco en el techo. Por ahí podrás tomar aire y darás con una nueva zona secreta **(S28)**. Recoge las **flechas** y vuelva al agua.


Si Lara mira hacia arriba será por algo. Luego irás por ahí.



Esas dos verjas se abren con los interruptores que hay a ambos lados de la sala. En una de ellas hay un objeto de gran importancia.

Sigue por donde ibas y verás en una pared a la izquierda una grieta muy estrecha por donde es difícil entrar, si pasas por ella vigila bien tu oxígeno. Tras ella hay una sala secreta con varios items **(S29)**.

Sal a la superficie por el pozo por donde te sumergiste y súbete a un bloque que hay al lado de una columna. Desde ahí podrás subir a la zona a la que Lara miraba antes. Recoge algunos **cartuchos** y activa los dos interruptores que hay en las paredes para que se abran las verjas que hay en la pared. Ahora podrás coger del hueco de la izquierda unos items y del de la derecha la **Vasija Funeraria 1**.

Regresa a la habitación de las dos estatuas, a la que bajó el recipiente. A ambos lados de este hay dos pasadizos. Justo en la entrada de estos pasadizos hay unos huecos donde podrás colocar la Vasija Funeraria 1 (el hueco correcto es el que está a la izquierda del recipiente, con el pedestal a tu espalda). Antes de colocar la vasija sigue por ese pasadizo hasta una habitación con agua. Bucea en ella y descubrirás varios items.

Ahora sí, coloca la vasija en su sitio para que se abra un puerta en una habitación que ya conoces. Ve hacia ella para terminar, de momento, con este nivel.

## LA GRAN SALA HIPÓSTILA

Sal de ese agujero y continúa hasta una zona abierta con unos bloques de piedra. Sobre uno de ellos encontrarás unos **cartuchos**. A la izquierda, junto a unas columnas, verás unas **bengalas** y un **botiquín pequeño** custodiados por dos escorpiones.

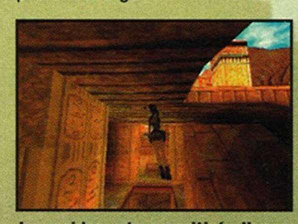
Ahora ve a la derecha y entra en una sala con columnas y, sobre éstas, unas pasarelas. Al fondo a la derecha hay unos huecos por donde podrás subir hasta ellas.

Además de varios escorpiones, verás diversos items con los que llenar un poco más tu mochila. Para desplazarte hasta algunos de ellos tendrás que engancharte al techo y avanzar colgado. Baja al suelo y sal de esa sala por el pasillo del fondo.

Tras un corta animación tendrás que saltar utilizando la carrerilla, a un agujero muy profundo. Sigue tu camino pasando por una zona abierta con rocas y entrando en otra estancia.

En esta nueva sala verás unos **cargadores** para la UZI y un **botiquín pequeño**.

Sal por la otra puerta y acabarás este corto nivel.



Las asideras te permitirán llegar a sitios que creías inalcanzables.



Ese es tu mentor Von Croy, y parece que te guarda rencor.



Afina mucho el salto si no quieres partirte el cuello.

## EL LAGO SAGRADO

Avanza y llegarás a una zona abierta. Mantente alerta porque te atacarán dos cocodrilos y dos murciélagos cuando avances un poco. Recoge un **botiquín pequeño** y ve hacia la izquierda.

En una de las paredes verás un orificio por el que podrás pasar arrastrándote. Recoge las **bengalas** y entra en el túnel que hay a la derecha.

Aparecerás en un área abierta, con unos obeliscos en el medio y rodeados de agua. Mata a los dos escorpiones que por ahí rondan y tírate al agua. Recoge del fondo unos **cartuchos** y un **botiquín pequeño**. Regresa a la zona anterior, donde te enfrentaste con los cocodrilos, y tírate al lago central donde también te esperan otros dos lagartos, esquívalos para matarlos después en tierra firme.

Bucea hasta llegar a la orilla contraria. Sal y busca una entrada de color verde que da a una cueva. La cueva tiene como inquilinos a dos molestos murciélagos que no tendrás problemas en eliminar.

Al fondo hay unos escalones que descienden por debajo de la sala. Baja hasta que estés al borde de una estrecha rampa. Deslízate por ella lo más centrado posible y sin tocar el mando caerás en una plataforma junto a un tubo o caño de bambú. Asciende por el tubo hasta que estés a la altura de otro tubo similar.

Debes colocarte de espaldas a él y pulsar el botón de salto. Lara efectuará una voltereta hacia atrás y caerá junto al otro tubo. Continúa subiendo y salta, también de espaldas, a una plataforma que hay junto a la pared.

Una vez en ella descubrirás un orificio en la pared por el que llegarás hasta a una sala con una cadena. Tira de ella y se abrirá una verja en el lago principal. Vuelve a los tubos de antes y baja hasta la base del primero. Desde ahí salta a un pozo con agua que hay más abajo. Recoge del fondo unas **bengalas** y un **botiquín pequeño**. Continúa buceando hasta salir al lago.

Entra por la verja que se ha abierto y mata a los dos nuevos cocodrilos que hay dentro. Sal a la superficie por una de las dos orilla posibles y coge un **botiquín pequeño** y **cartuchos** para la escopeta.

Regresa al agua, en la pared contraria a la verja que has abierto hay una palanca de la que deber tirar. (La perspectiva cambiará).





Acaba con los cocodrilos desde una posición bien alejada.



No te preocupes por esos obeliscos. Luego volverás.

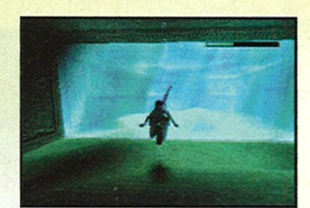


Cuando te deslices por ahí, no aprietes ningún botón ni toques las direcciones para caer sobre la plataforma. Si no, te despeñarás.

Hecho esto se abrirá una escotilla en el fondo. Pasa por ella y abre un puerta. Bucea por el oscuro pasillo y cuando se bifurque coge el camino de la derecha. Podrás hacerte con un **botiquín grande** y respirar.

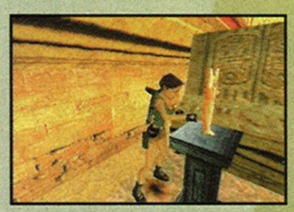
Ahora vuelve a sumergirte y ve por el otro camino, el cual termina en una sala con un espejo. Acércate a él y verás reflejada una salida oculta en el techo. Debes fijarte muy bien porque es difícil de ver. Sal por ahí (atravesando el techo falso) y sube para coger, un poco más adelante, la **Vasija Funeraria 2**. Tras esto se abrirá una verja en el fondo del lago principal por la que tendrás que abandonar el nivel.


Tira de esa cadena y se abrirá una verja en el lago principal.


Observa bien el espejo y verás la salida a la izquierda.

## EL TEMPLO DE KARNAK II

Sal a la superficie y sube algunos escalones. Aparecerás en una sala con columnas y agua a tu derecha. Avanza y entra en el primer pasillo que veas a tu izquierda. Al fondo, y a al igual que antes, podrás colocar la Vasija Funeraria 2.


Antes de usar esa estatuilla tendrás que combinarla.


Ahí debes colocar la Vasija Funeraria 2. Igual que antes.

Esto hará que el agua se congele y puedas llegar sin problemas hasta el fondo de esa sala. Hazlo y sube los escalones.
Junto a la estatua encontrarás unos **cargadores de UZI**. Justo al lado hay un pasillo, ve por él y al final podrás subir por la izquierda o por la derecha. Sube por el lado que quieras porque da igual.

Verás dos balcones desde lo que asomarte a un pequeño lago con dos obeliscos. Aprovecha ese lugar para acribillar a tiros a los cocodrilos que hay en el agua. Luego tírate a ella y coge del fondo y de la orilla algunos **cartuchos**. También verás bajo el agua un pasadizo. Avanza por él hasta llegar a un interruptor, púlsalo y una animación te mostrará como los objetos que hay entre los obeliscos quedan al descubierto. Estos objetos son **La Diosa del Sol** Y la **Llave de la Sala Hipóstila**.

Una vez en tu poder debes tomar el camino que ya conoces hacia la Gran Sala Hipóstila. Ten cuidado porque encontrarás algunos lacayos de Von Croy por el camino.

## LA GRAN SALA HIPÓSTILA II

Sube por el lado izquierdo y sal al patio exterior. Aparecerá por primera vez un tipo de enemigo que te dará en el futuro más de un problema. Se trata de un ninja bastante rápido, y que para colmo es capaz de desviar tus disparos con su espada. Para matarlo enfunda tu arma y él dejará de girar la espada. En ese momento debes sacar la escopeta rápidamente y acabar con él de un par de disparos.

Recoge la **munición de UZI** que dejará tras él y entra en la sala con columnas que hay a la derecha. Continúa hacia adelante hasta que veas el agujero que ya saltaste antes. Evítalo de nuevo y en el siguiente patio verás un orificio en la pared por el que podrás pasar agachado. Sigue por el pasadizo y al final podrás usar en una cerradura la Llave de la Sala Hipóstila. La puerta que hay a tu lado se abrirá y podrás pasar a una sala alargada con columnas.

Aparecerán dos ninjas como el de antes. Tras acabar con ellos no olvides recoger su **munición**. Ahora pasa la sala contigua. Puedes hacerlo por una apertura en lo alto o por una entrada a la altura del suelo. Mata a un nuevo ninja y recoge unos **cartuchos** que hay cerca y un **botiquín grande** que hay en un hueco en la pared.

Pasa a la siguiente sala y recoge unas **bengalas**. Busca unos bloques con los que subir a las pasarelas de arriba. Una vez allí mira arriba y verás unas asideras a las que agarrarte. Ve enganchado hacia el fondo de la sala para pulsar un interruptor.

Una pasarela en la sala anterior se elevará dejándote el camino libre. Regresa a esa sala y usa las asideras para llegar hasta la pasarela que has desplegado. Llegarán otros dos ninjas, no dudes en matarlos y recoge unos **cargadores** de UZI junto a la pasarela. Sube a la zona superior y anda un poco de frente hasta ver una gran bola de piedra.

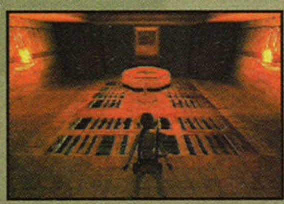
Dispárale con tus pistolas y caerá al suelo abriendo un boquete. Baja hasta el agujero con cuidado y verás un pequeño hueco con unos **cargadores** de Uzi y un pasadizo. Sigue por éste último y gira la primera a la izquierda.

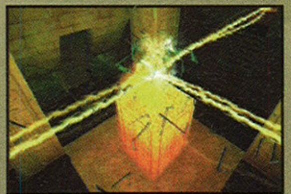
Estás en una sala con una pirámide de cristal sobre un bloque de piedra, tres salidas y una cadena. Sube por la salida de la derecha y estarás en una sala verdosa con un extraño mecanismo en lo alto. Coge los **cargadores** de UZI y sal a la sala de la pirámide. Ahora pasa por la abertura central y coge unos **cartuchos** y unas **bengalas**. Vuelve al pasillo que te llevó a la pirámide y sigue recto. Al final verás un hueco en el techo con una pared escalable. Sube por ella y saldrás a una sala rojiza con un mecanismo en el medio. Si sales de esa habitación encontrarás otras dos salas con mecanismos iguales.

Esos mecanismos se pueden girar, al hacerlo alinearán los tres artefactos que hay en la sala de la pirámide de cristal.

Para conseguirlo gira el primero una vez, el segundo dos veces y el tercero una vez. Regresa a la pirámide de cristal y tira de la cadena metálica. Tres rayos láser fulminarán la pirámide y podrás coger el **Disco del Sol**. Ahora sólo resta salir de ahí por el agujero en esa misma sala.


Esos tipos son duros de roer. Son capaces de desviar todo lo que le lances con una facilidad insultante.


Esos rodillos harán girar los artefactos de la sala anterior.


Y ese de ahí es el espectacular resultado de alinearlos.

## EL LAGO SAGRADO II

Avanza hacia adelante hasta la salir a una zona abierta que ya conoces. En el medio verás dos obeliscos rodeados por agua y entre ellos un extraño artefacto alargado. Ponte junto a él y combina La Diosa del Sol con el Disco del Sol para obtener el **Talismán del Sol**. Ahora utilízalo en la cosa alargada. Tras una espectacular escena se abrirán tres puertas. Mata al escorpión que anda por ahí y pasa por la de la izquierda.

Baja al agua utilizando el palo. Recoge del fondo la **munición** y un **botiquín pequeño**. También verás un pasadizo acuático con una puerta. Ábrela para descubrir un secreto **(S30)** y recoger del final algunas **flechas**, **cartuchos** y un **botiquín** grande. Sal de esa zona mediante el tubo (recogiendo arriba unas **bengalas**).

Vuelve al lago de los obeliscos, y entra esta vez por la puerta de la derecha para coger un **botiquín grande**. Finalmente entra por la central para salir a una zona con columnas.

En la pared de la izquierda hay un hueco al que puedes subir para coger un **botiquín pequeño**, unos **cargadores** de UZI y unos **cartuchos**.



**Aquí podrás sumar un secreto más a tu lista, y ya van...**

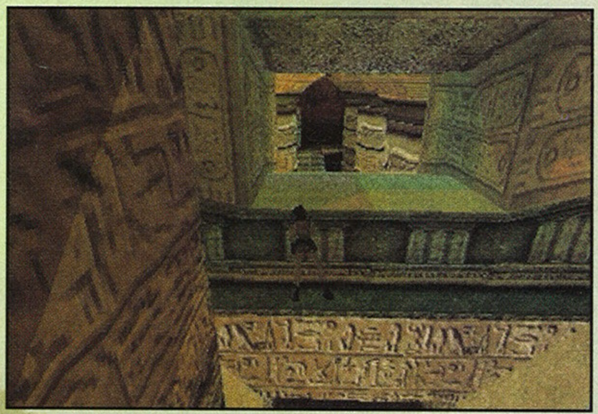
Ahora busca en la zona central de la sala unos bloques de piedra a los que subir y que te permitirán engancharte a las asideras de arriba.

Acércate a un hueco rectangular que hay en la pared y, cuando estés al lado, suelta X para volver a pulsarlo rápidamente y así engancharte al filo. Sube agachado y mata a los murciélagos. Continúa y sube primero por la izquierda para coger un **cargador** para la UZI. Baja y sube esta vez por la derecha.




**En más de una ocasión tendrás que combinar varios objetos**

Ahora tienes que saltar al hueco de tu izquierda y después caminar un poco para dejarte caer a la pasarela. A tu izquierda podrás ver un hueco por el que debes subir. Pasa a la sala contigua y mata a los 2 murciélagos que hay dentro. Déjate caer con cuidado a la habitación de abajo y entra en una pequeña sala donde podrás recoger algunas **bengalas** y **munición** para la UZI. Sal de esa sala hacia la luz del sol y camina de frente hacia la salida.



**No te confíes con este salto. Si caes, tendrás que dar un pequeño rodeo. Afortunadamente, el sistema de salto es bastante fiable.**

## LA TUMBA DE SEMERKHET



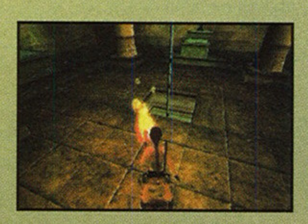
**De las tres puertas marrones que hay en esta habitación, sólo podrás abrir esta. Para ello pulsa el botón X frente a la puerta.**

Dispara a los dos jarrones que tienes delante y coge de su interior un **botiquín grande** y unos **cargadores** de UZI. Ahora anda un poco y deslízate por la rampa de delante.

Nada más aterrizar aparecerá una oleada de escarabajos que mermarán rápidamente tus energías si te dejas atrapar. Para evitar esto corre y salta a las barras que hay en el techo. Avanza colgado hasta llegar a una sala con un palo en el medio. Agárrate a él y baja un piso.

Abandona el tubo y dispara a las vasijas de esa habitación para hacerte con un **botiquín pequeño**. También verás una antorcha con la que podrás iluminar un poco tu camino.

Vuelve al palo y continúa bajando hasta el fondo. Un nuevo grupo de escarabajos aparecerá en esa sala. Mientras los esquivas como puedes, debes activar los 3 interruptores que hay en las paredes y que harán que se abra una puerta en el piso de arriba. Sube hasta ella y crúzala para ver tres paneles de diferente color en las paredes. Pulsa X junto al de la izquierda y se abrirá. Déjate caer un poco más adelante y aterrizarás en una especie de balcón desde el que puedes ver algo parecido a un tablero de ajedrez.





Salta a la cornisa de tu izquierda y encontrarás una escalera negra en la pared. Ésta te permitirá a descubrir un secreto más **(S31)**.

Vuelve a la cornisa de antes para entrar por una puerta que da a un pasillo. Ve por la izquierda hasta que al final veas una escalera en la pared. Sube por ella y avanza hasta dar con una enorme y oscura sala. Mata a los dos perros que te esperan y ve al fondo. Allí hallarás 3 fogones que salen de unos orificios en la pared. Espera a que se vayan apagando y examina los orificios. El de la izquierda y el de la derecha ocultan un **botiquín pequeño** y el central un interruptor que hará que se abra a tu derecha una salida.

En esta nueva sala verás una pequeña piscina y más fogones a tu izquierda. Salva la partida porque no es difícil quedar achicharrado en esta zona.

Examina los orificios desde los que salen las llamas y una jaula hará aparición en la sala anterior. Para salir de ahí tendrás que examinar todos los fogones y luego engancharte a las barras que hay en techo.

Sube a la jaula y desde ahí salta a una pasarela en la zona central. Activa el interruptor tras el fogón y una escena te mostrará 3 llamaradas que se apagan. Antes de bajar al suelo, camina hasta el borde de la pasarela. Gira la cámara y descubrirás en uno de los laterales una escalera en la pared. Para poder agarrarte a ella tendrás que realizar un salto lateral hacia el lado inclinado y luego agarrarte al filo.



**Aunque parezcan fichas de ajedrez, el juego es diferente.**



**Sé apaciente cuando estés delante de fogones como éstos.**

Avanza por la escalera hasta un hueco secreto con algunos **cartuchos** y un **botiquín pequeño (S32)**.

Ahora sí, baja al suelo y ve a los fogones que has apagado, justo al final de una rampa. Coge **Las Reglas del Senet** de encima de un pedestal y verás como se abre una trampilla junto al tablero de ajedrez. Sube por ella y estarás en el balcón de "control" de tus piezas.

Para jugar tendrás que pulsar X junto a los palitos que hay en la pared y luego pisar una de las 3 baldosas de colores que hay al lado. Éstas harán que se muevan tus piezas en el tablero de abajo.

Tu misión es llevar tus fichas al extremo izquierdo del tablero antes que tu oponente "fantasma". Como en todo juego puedes ganar o perder. Si ganas tu camino hacia la salida del nivel será corto y fácil. Pero si pierdes será todo lo contrario, aunque podrás descubrir 5 secretos más

### Cuando ganes la partida

verás como aparecen unas estructuras metálicas en el tablero a las que podrás subir.

Salta a ellas y avanza hasta una salida en el otro extremo de la sala. Baja por cualquiera de las dos escaleras que hay a los lados y continúa hasta que estés junto a una gran puerta. Ésta se abrirá al acercarte y



aparecerán dos perros. Mátalos y baja unas nuevas escaleras. Ve rompiendo los jarrones que veas y podrás llenar un poco más tu mochila.

Cuando llegues al final de la escalera sigue por un pasillo a la izquierda y déjate caer por un agujero. Aterrizarás en un pasillo en el que empezarán a caer escarabajos, así que corre al palo que hay al fondo y sube por él. Rompe los dos jarrones que hay en esta sala y recoge más items.

En la siguiente sala verás como tres rayos de luz se reflejan en unos espejos para iluminar un piedra encima de un bloque. Sal de esa sala por la salida de enfrente y encarámate al palo. Sube un poco y verás que puedes saltar a dos habitaciones.

En la que tiene dos cofres podrás coger algunas **flechas**. Ahora entra en la otra y encontrarás 3 piezas de ajedrez de distintos colores y 3 rayos de luz. Empuja las figuras hacia los rayos de luz hasta que queden encima de las baldosas de su mismo color. Vuelve a la sala de los 3 espejos y mata a dos perros. En el medio de la sala se habrá abierto un agujero por el que debes bajas. Arrástrate un poco por el pasadizo y acabarás por fin este nivel.

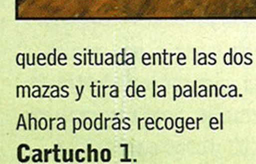
### Tu derrota en la partida

hará que se abra en el suelo un agujero. Antes de saltar es recomendable que salves la partida. Empezarás a resbalar por una serie de rampas.

Cuando llegues al final de la tercera salta y agárrate a la entrada de una habitación **(S33)**. Recoge algo de **munición** y un **botiquín pequeño** y regresa a las rampas. Al final encontrarás un palo por el que bajar.

Recoge los **cargadores** de la UZI que hay a mitad de bajada y continúa hasta el fondo. Estás en una enorme sala con cuerdas colgando del techo. A tu izquierda hay un bloque al que puedes saltar para subir algunos escalones.

Llegarás a una sala con una palanca, dos mazas en lo alto y, al fondo, una figura dorada. Arrastra la figura hasta que



quede situada entre las dos mazas y tira de la palanca. Ahora podrás recoger el **Cartucho 1**.

Da media vuelta hasta la sala de las cuerdas. Justo enfrente de ti, pero un poco más abajo hay una puerta que conduce a un **botiquín pequeño** y unas **flechas (S34)**. Ahora salta hasta el suelo con cuidado y sube por una escalera que hay en la pared.

Cuando estés a la altura de un portón marrón, dobla la esquina y baja. En la pared de tu izquierda podrás ver un estrecho orificio por el que debes pasar. Al final encontrarás una sala con mazas parecida a la anterior pero sin palanca. Acerca la pieza metálica a las mazas y éstas la destrozarán automáticamente. Recoge del suelo el **Cartucho 2** y déjate caer al suelo.

Acaba con los dos perros que rondan por ahí y entra en una pequeña habitación donde hallarás algunos **cartuchos** y un **botiquín pequeño**. Ahora regresa a la sala anterior, la de las cuerdas, y salta al suelo.

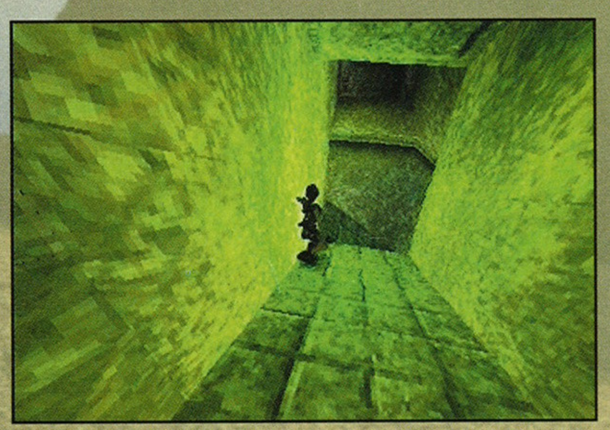
Verás dos enormes puertas, consulta la brújula y acércate a la que está al Este. Combina los dos cartuchos en tu inventario y obtendrás el **Cartucho de Ba**. Utilízalo en el panel dorado que hay a la izquierda y se abrirá la puerta.

Tras ella verás dos nuevas mazas y otra pieza de oro. Lo malo es que el camino por el que debes arrastrarla está cubierto de fogones. Para apagarlos momentáneamente mira en la pared que hay a la derecha de la entrada y verás un interruptor. Salta hasta él y actívalo y cuando llegues al suelo corre en la dirección contraria hasta unos palos. Sube rápidamente y arrastra la pieza de oro. Cuando las mazas hagan su trabajo podrás recoger el **Cartucho de Ra**.

Vuelve a la sala anterior y colócalo en la otra puerta grande de la forma que antes. Sube algunos escalones y llegarás a una estancia con una antorcha en el medio y un espíritu de fuego alrededor. Nada más verte irá a por ti. Para acabar con él debes volver a la sala donde conseguiste el Cartucho de Ra y tirarte al agua.

Cuando estés de nuevo en la sala de la antorcha, baja y ve por la rampa que hay a la derecha. Llegarás por ese pasillo a una habitación con una palanca en el medio. Tira de ella y aparecerá otro espíritu, pero esta vez de hielo. Utiliza la misma táctica que antes para librarte de él.

Vuelve a la sala de la antorcha y sube a las cuerdas



¿Ves ese borde de delante? Tendrás que saltar rápidamente si quieres llegar hasta él y dar con un secreto más de este nivel.



Arrastra la pieza dorada hasta que esté entre los dos mazos.



Si no te das prisa esos escarabajos te hará papilla.

que cuelgan del techo. Utilizándolas puedes ir de frente hasta un nuevo secreto **(S35)**, pero por donde debes seguir tu aventura es por un camino a la izquierda.

Para saltar de cuerda en cuerda balancéate y aprieta el botón de salto. Cuando llegues a esa pasarela de la izquierda avanza hasta que veas un palo. Salta con cuidado hasta él y sube. Colócate de espaldas al pequeño saliente de la pasarela de arriba y salta de espaldas para caer sobre él. En una pared cercana hay un interruptor al que debes saltar para activarlo.

Vuelve junto al palo y sube de nuevo al saliente. Ve por el lado izquierdo de la pasarela para hallar un panel en el extremo. Examínalo y hallarás una **antorcha**. Baja con cuidado y enciende la antorcha en el fuego de la sala contigua. Hecho esto deberás encender las dos que están apagadas en la misma sala de conde recogiste la tuya, pero en el piso inferior.

Se abrirá un agujero en el suelo junto a ti por el que tienes que bajar **(S36)**. En este pasadizo encontrarás unos aros con cuchillas que se abren y se cierran. Para esquivarlos utiliza el sprint y el botón de salto para hacer una voltereta rápida. Terminarás llegando a una sala con muchos pedestales, y encima de estos varios items.

Cuando los cojas aparecerán los molestos escarabajos de los que debes huir rápidamente. Regresa junto al palo de antes y salta otra vez a la pasarela. Enfrente deberías ver una puerta en la pared. Pasa por ella. Continúa por un orificio en la pared hasta un pequeña sala con dos rampas y un agujero en lo alto. Date media vuelta y usa la visión nocturna de los prismáticos en la pared oscura. Descubrirás un interruptor que, al tirar de él, hará que aparezca una estructura metálica justo a tu lado. Sube a ella y de ahí al orificio del techo **(S37)**. Recoge todos los items y baja a la estructura metálica otra vez.

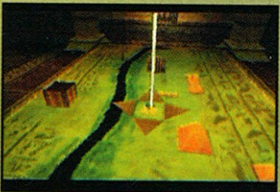
Ahora pasa por la salida de la pared y continúa hasta que acabes el nivel.


**Para activar las mazas debes tirar de la palanca de al lado.**


**Enciende las dos antorchas de la pared y conseguirás que se abra una trampilla en el suelo. Tranquilo, ya falta menos para acabar.**

## EL CUSTODIO DE SEMERKHET


**Tira de la rueda y se abrirá la puerta del fondo a la derecha. Usa el botón de sprint para llegar a tiempo y pasa agachado.**


**Una muestra de lo avanzados que estaban los egipcios.**


**Procura que no te pille junto una pared o acabará contigo.**


**Haz de cebo de nuevo para hallar la salida del nivel.**

Tírate por el agujero que hay a la derecha del altar. En este pasadizo verás más trampas de cuchillas como las que has encontrado un poco antes. Al final saldrás a una habitación con un enorme mapa en el suelo.

En la pared de la izquierda hay un hueco por el que salir arrastrándose y así llegar a otra sala. Delante de ti hay un rueda que al tirar de ella por el lado derecho, abrirá un puerta que hay un poco al fondo, pegada a la pared. Lo malo es que ésta empezará a cerrarse poco a poco. Tendrás que correr hasta ella por las pasarelas sin caer al suelo, aunque si caes podrás volver a subir por un agujero en una pared.

Cuando corras hacia la puerta utiliza el sprint para que te dé tiempo y no te atraviesen unos pinchos que salen del suelo.

Nada más cruzar el portón sigue corriendo hacia el altar del fondo porque sigue habiendo cuchillas bajo tus pies. Acércate al altar y coge el **Vraeus de Oro** poniéndote de espaldas a la antorcha de la pared.

Regresa a la habitación del mapa y busca en una pared un hueco donde colocar el Vraeus de Oro. Un extraño artefacto dejará al descubierto sobre el mapa la **Llave del Guardián**. Colócala en un símbolo en la pared de la derecha y se abrirá una trampilla.

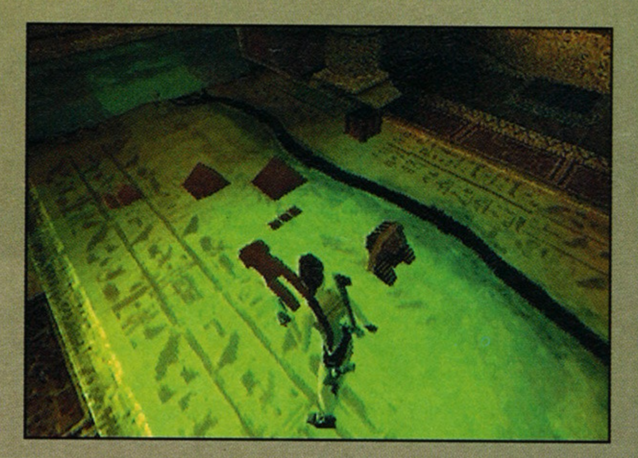
Salta por ella y caerás a un largo pasillo con una puerta cerrada en el extremo de la izquierda. Avanza hacia la derecha hasta que encuentres un **botiquín pequeño** sobre una pequeña elevación. Ahora mira hacia arriba y verás unas asideras donde poder engancharte y avanzar hasta que encuentres a tu izquierda un hueco en la pared, que no es otra cosa que un nuevo secreto **(S38)**.

Introdúcete arrastrándote y avanza hasta una sala con unos fogones en la parte inferior. Cada orificio en la pared esconde un ítem. Ya sabes cómo debes actuar.

Regresa al pasillo y sigue por donde ibas antes hasta encontrar un palanca. Tira de ella y, de repente, saldrá una especie de toro justo delante de ti. Debes evitar en lo posible sus embestidas porque quitan bastante vida. Por cierto, no te molestes en dispararle porque sólo le harás cosquillas.







Entra por la puerta por donde salió la bestia y corre por el pasillo hasta una sala cuadrada.

Recoge del suelo un **botiquín pequeño** y mete la mano en el agujero de la pared para obtener una **antorcha**. Regresa sobre tus pasos hasta que encuentres en esa mismo pasillo un antorcha encendida en la que prender la tuya.

Vuelve a la sala donde la encontraste y enciende las otras dos antorchas que hay en las paredes. Esto hará que se abra un puerta secreta en la pared **(S39)**.

Tras esa puerta hay una sala con varios pedestales bajo unos items. Ten mucho cuidado al cogerlos porque se irán activando unas trampas de cuchillas poco a poco.

Vuelve al pasillo principal y acércate a la puerta que viste cerrada a la izquierda nada más llegar al nivel. Deberás actuar de cebo para que el toro arremeta contra la puerta y la eche abajo. Calcula bien y apártate en el último segundo.



La sala a la que conduce esa puerta tiene tres interruptores en las columnas. Pero para activarlos tendrá que ser el toro quien lo haga con sus embestidas. Haz de nuevo de cebo y conseguirás que se abran dos puertas en esa estancia.

Ve primero por la de la derecha para llegar a la planta de arriba. Desde aquí podrás acceder a varias salas con items y trampas de pinchos descubriendo de paso un nuevo secreto **(S40)**.



Regresa a la planta inferior y ve esta vez por la puerta de la izquierda para acabar con este nivel.



**No hay posibilidad de que te equivoques a la hora de colocar los objetos en su lugar correspondiente. Sólo entran en su sitio.**

## FERROCARRIL DESIERTO

A tu derecha verás una palanca, tira de ella y se abrirá delante de ti una puerta. Salta hasta el siguiente vagón y examina los compartimentos para recoger algunos items. En ese momento aparecerá un ninja con malas intenciones, así que no dudes en acabar con él.

Continúa hasta el siguiente vagón donde tendrás que acabar con dos ninjas más. Salta al vagón de delante y, de ese, al siguiente. Para subir a este último deberás encaramarte a las escaleras que hay en el exterior y subir al techo.

Cuando te ataquen los ninjas y acabes con ellos, baja por la escotilla por la que salió uno de ellos. Coge algo de **munición** y sube de nuevo para saltar al siguiente vagón.

Verás que éste tiene una lona verde por la que aparentemente no se puede andar. Lo que debes hacer para cruzar el vagón es descolgarte por uno de los lados y avanzar lateralmente hasta el otro extremo.

Continúa por el siguiente vagón matando a un ninja. Cuando llegues al final, descuélgate por el borde del vagón manualmente para entrar a él y coger algunos items **(S41)**. Para volver al techo deberás utilizar la escalera que hay junto a la entrada.

Una vez en lo alto descuélgate por el lado derecho del vagón y podrás entrar por otra puerta. Justo aquí encontrarás la **palanca**, entre otros items, que te permitirá abrir algunas puertas y cajas en el futuro. Ahora deberás regresar hasta el vagón que va antes del de la lona azul.

En un interior podrás ver una caja que podrás abrirla con la palanca **(S42)**. Ahora ve al primer vagón, donde comenzaste el nivel.

Usa la palanca en otra caja **(S43)** y en el mecanismo roto para abrir la puerta por la que finalizarás el nivel.



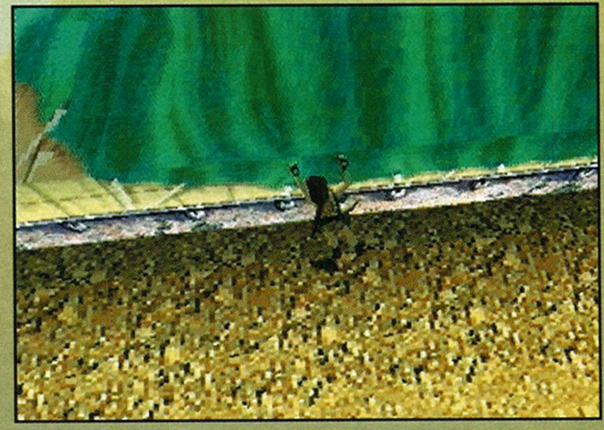
**Algunas cajas ocultan jugosos items en su interior.**



**Estos ninjas son capaces de todo con tal de acabar contigo.**



**Si no quieres morir al instante, salta con cuidado a las escaleras**



**Como podrás comprobar por ti mismo, no hay ninguna situación infranqueable durante el juego. Es cuestión de ingenio.**

## ALEJANDRÍA

Avanza recto hasta que veas un rincón oscuro. Desenfunda tus pistolas y acaba con los escorpiones que saldrán a por ti. Ahora recoge el **botiquín pequeño** y sigue por el pasillo de la izquierda.

Llegarás a una gran plaza con una fuente en el medio. Dispara al tipo que intenta huir y ve a un callejón que hay a la izquierda de la fuente. Verás una moto tras una verja y unos **cartuchos**. Coge estos últimos y olvida la moto por el momento.

Cerca de ahí, bajo unas columnas verás una puerta que puedes abrir pulsando X. Sube las escaleras y comenzará una escena en la que un amigo de Lara dará más datos sobre el follón que se ha organizado.

Examina la habitación y podrás recoger algunos items. Entre estos hay un **visor láser** que podrás acoplar a la ballesta.

Ahora sal al balcón y ve hacia el extremo de la izquierda. Salta a la cornisa del edificio de enfrente y fíjate en la fachada del que tiene el tejado naranja.

En una de las paredes verás



**En esta plaza podrás encontrar algo de ayuda de un amigo tuyo.**



**Esa moto está reservada para un nivel posterior. Lástima.**



un interruptor en alto. Para alcanzarlo deberás engancharte al filo del tejado de ese edificio con un salto desde donde estás. Muévete lateralmente



Si entras un par de veces en la casa, recibirás más ayuda.

hasta estar justo encima de él. Ahora suelta el botón X y vuelve a pulsarlo para que Lara se agarre y lo active. Entra en ese mismo edificio y mata al tipo



Salta al tejado para llegar hasta esa palanca de la fachada.

que te espera dentro. Gracias al interruptor se habrá abierto un hueco en la pared con unos items **(S44)**. Sal de ahí y examina el resto de la zona si quieres encontrar un poco más de **munición**, aunque tendrás que hacer frente a algunos enemigos.

Finalmente abandona el nivel por el callejón de la derecha de la biblioteca (el edificio del tejado naranja de antes).

## RUINAS DE LA COSTA

Avanza un poco y recoge de los escalones un **botiquín pequeño**. Sigue y llegarás a una calle dominada por dos palmeras. A la derecha de la segunda hay una entrada a otra estancia. Aquí podrás ver un cartel que pone "Egyptian Adventure" a tu derecha.

Dispara con las pistolas a las tablas de madera y pasa por la puerta. Continúa hasta que estés en una especie de bar con una pirámide de adorno y un sarcófago.

Sube las escaleras de la izquierda y pasa por la primera puerta a la derecha, la que tiene el letrero de "no entrar".

No bajes del todo las escaleras y observa el espejo que hay al fondo de la habitación. Tendrás que ayudarte de él para andar por la habitación y no caer en ninguna de las trampas de pinchos que hay en el suelo. Éstas no se ven a simple vista, tan sólo en el espejo. Tanto esfuerzo valdrá la pena porque al fondo podrás coger la **ballesta** de un rincón.

Si cuando llegues junto al espejo se te "atragantan" las últimas trampas de pinchos, prueba con el salto ateral.

Sal de esa habitación y regresa a la de la pirámide. Junto a ésta hay otra puerta con una rampa.

Tras resbalar por ella aterrizarás en una plataforma que te mantendrá a salvo de los pinchos de abajo, pero sólo durante un corto pe'íodo de tiempo. Combina la ballesta con la mira láser y apunta manualmente a los blancos que hay al fondo. Tienes que darle a todos antes que la plataforma te deje caer abajo.

Cuando lo consigas, los pinchos desaparecerán y podrás bajar para recoger una rara **moneda**. Sal de ahí gracias a un orificio en la pared de la izquierda.

Sube por las esca eras de antes y sigue por el pasillo. Esta vez entra por la segunda puerta a la derecha. Introduce la moneda en la máquina del adivino y saldrá una cuerda de un recipiente a tu espalda.

Sube por ella hasta la habitación de enfrente coge el **asa rota** y, utilizando la palanca, uno de los ganchos de



No te asustes. Esa momia no es más que un muñeco.

la pared. Combina los dos objetos que acabas de recoger y obtendrás el **gancho y poste**.

Baja y sal de nuevo al pasillo para entrar por la última puerta del fondo. Allí verás, dentro de una jaula azul, unas llaves, la **Llave de la Puerta**. Usa el gancho y poste para sacarlas de ella y luego recógelas del suelo. Ahora vuelve a la zona de las dos palmeras.

Sigue recto hasta el final y pasa por el arco de la derecha. Llegarás a una sala con agua y una salida en la pared. Sal por ella y escala una de las paredes y en la siguiente estancia.

Terminarás saliendo de nuevo al exterior donde una animación te mostrará unas colinas a tu derecha. Ve por ese camino. No te molestes mucho en explorar esta zona porque volverás en más de una ocasión.



Será realmente difícil llegar hasta el rincón del fondo. Allí encontrarás la ballesta, un objeto imprescindible.

Tras las colinas verás una edificación por la que podrás pasar. Prepara tu ballesta con las flechas explosivas porque aparecerán en este momento unos esqueletos que son inmunes a cualquier tipo de munición, menos a ésa. También puedes eliminarlos si los arrojas por a un agujero o desde zonas altas. Para conseguir hacerlos caer utiliza la escopeta.

A tu izquierda podrás ver una roca agarrada a una cuerda, pero de momento no tendrás que hacer nada con ella.

Tras acabar con los esqueletos, asciende por el mismo camino que ellos han utilizado para llegar hasta ti, recogiendo por el camino algunos items. Abre la verja del final con la Llave de la Puerta y abandona por el momento el nivel.





Usa la moneda en esa atracción de feria y verás lo que pasa.



Dentro de esa jaula están las llaves con las que podrás salir.



Afina tu puntería y date prisa para salir sano y salvo.

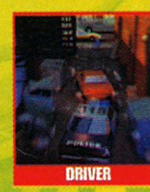
# Las GUÍAS TOTALES para tus juegos favoritos



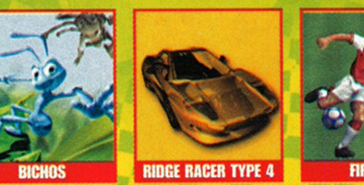


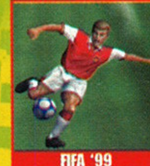













Guías Completas para los juegos más alucinantes del momento.




...y un suplemento con las soluciones a los mejores juegos de la serie Platinum.

**¡TODO POR SÓLO 695 PTAS!**
**Ya a la venta en tu quiosco.**

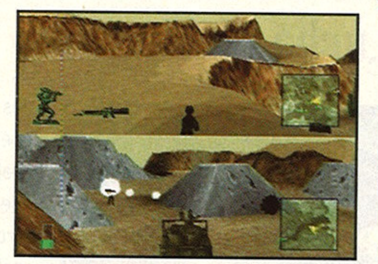
## ARMY MEN 3D

# Juegos de guerra

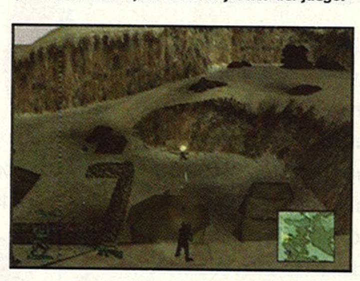
A*rmy Men 3D* nos coloca en un mundo en guerra habitado por soldados de plástico. En él asumimos el papel de Sarge, un veterano del ejército verde que debe realizar ciertas misiones como rescatar soldados, volar puentes o saquear arsenales enemigos.

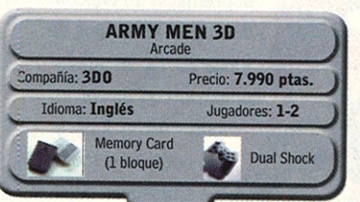
Con este fin, debemos recorrer varios mapeados tridimensionales recogiendo armas, items y vehículos, y disparando a todos los enemigos que encontremos. Lo cual es mucho más difícil de lo que parece, ya que nuestros adversarios son muchos, se ocultan muy bien y suelen tener mucha puntería. Así, para avanzar es imprescindible buscar cobertura, echarnos cuerpo a tierra, o rodar por el suelo para evitar el fuego enemigo.

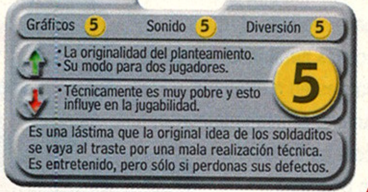
Por desgracia, este sugerente planteamiento queda muy desmejorado por un desarrollo técnico mediocre. Los escenarios son sosos, tienen mucha niebla, y además presentan un popping bestial. A su vez, el control es bastante brusco, costando muchísimo hacer acciones normales como girar o retroceder (sobre todo cuando conducimos un vehículo). Además es muy difícil, aún en modo fácil. En definitiva, una buena idea mal aprovechada.



Existe un divertido modo para dos jugadores uno contra otro que, junto a la posibilidad de pilotar vehículos, es de lo mejorcito del juego.






## SOUTH PARK RALLY

# El juego que mejor refleja el espíritu de la serie

*South Park Rally* pone a nuestra disposición nada menos que 30 personajes de la serie.

Tras un decepcionante shoot´em up subjetivo y un modesto "Party Game", los personajes de South Park se han apuntado a la moda de los juegos de karts. El resultado es un divertido título en el que tendréis que invertir mucho tiempo para descubrir todos sus secretos.

Las inmensa mayoría de las carreras de *South Park Rally* no siguen el esquema clásico, es decir, no consisten en dar una serie de vueltas a un circuito, sino en pasar por una serie de checkpoints distribuidos por unos mapeados de tamaño considerable. Otras, nos invitan a encontrar unos objetos determinados, como tres calzoncillos, y tenerlos en nuestra posesión durante un tiempo limitado.

Por otra parte, como ya es habitual en el género, en cualquier carrera podemos encontrar items de todo tipo, como armas o un aumento de la velocidad, que en este caso hacen referencia a situaciones de la serie, y por tanto, encierran buena parte de su peculiar sentido del humor. Todas estas locuras están plasmadas gráficamente de forma correcta y están acompañadas por un sistema de control un poco tosco en los comienzos.

En resumen, si lo vuestro son los juegos tipo *Crash Team Racing*, es decir, sin un ápice de mala uva, iros olvidando de *South Park Rally*.



Casi todos los items son pequeños guiños a los mejores episodios de la serie de T.V.




## NASCAR 2000

# Al más puro estilo americano

Con la llegada del 2000, EA Sports ha lanzado la correspondiente versión de *Nascar*, el juego basado en las competiciones americanas de coches superpotentes que, por supuesto, cuenta con la licencia oficial de Nascar, sus circuitos y pilotos reales, además de 5 circuitos por carretera completamente nuevos y una opción, muy limitada, para crear pilotos.

Poco más podemos decir en favor de este título, salvo que a nivel técnico es el mejor de la saga. Y es que a la hora de jugar se hace pesado por lo soso de los circuitos y lo monótono de las carreras. En fin, un juego pensado para el público americano que conoce esta competición y que por ello puede encontrar algo atractivo.

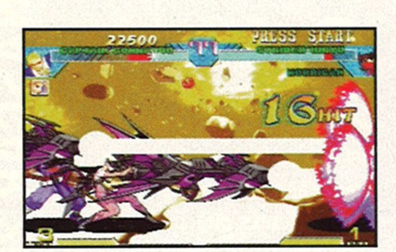






# MARVEL VS CAPCOM

## Lucha de titanes



Virgin continúa su buen hacer apostando muy fuerte por los juegos de lucha 2D, un género que todavía sabe depararnos sorpresas. Este mes le toca el turno a *Marvel vs Capcom*, el último Crossover de Capcom que, como ya sabréis, nos permite controlar a personajes de dos universos distintos. Así las cosas, *Marvel vs Capcom* nos propone repartir mamporros con luchadores del calibre de Spiderman, Hulk, Megaman, Ryu o Strider, personajes que ya forman parte de la historia del videojuego y los comics.

Los combates de *Marvel Vs Capcom* se disputan por parejas, lo que nos obliga a escoger dos personajes para enfrentarnos a nuestros rivales. Como las cosas nunca pueden ser perfectas, este título, que es una conversión de una máquina recreativa, no consigue alcanzar el nivel de calidad del original, ya que las limitaciones de memoria de la consola no han permitido incluir todas las animaciones de los personajes y, lo que nos parece más importante, la posibilidad de cambiar de luchador en cualquier momento del combate. De este modo, el segundo luchador que seleccionamos se queda como personaje de apoyo, siendo sólo útil para realizar ataques especiales combinados y para ayudarnos en momentos puntuales. Afortunadamente, Capcom ha incluido un modo de juego, llamado Crossover, que pone en pantalla dos equipos de luchadores idénticos, lo que permite el cambio de personaje en cualquier momento. En este modo, además, es posible seleccionar a un tercer personaje, siendo éste el que realiza las labores de apoyo. Y he aquí la gran sorpresa del juego: dentro de este último tipo de personajes podemos encontrar a grandes mitos del videojuego, como Sir Arthur, de *Ghost´n´Goblins*, pero os avisamos que en ningún caso los podremos controlar como a los 22 luchadores principales.

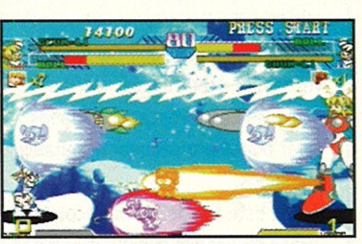
*Marvel vs Capcom* vuelve a poner de manifiesto la supremacía de Capcom dentro de los juegos de lucha 2D. No se puede comparar con *Street Fighter Alpha 3*, pero sin duda es el mejor Crossover que ha aparecido en PlayStation.







Sólo es posible cambiar de personaje durante los combates en el modo Crossover.



Los ataques especiales, tanto combinados como individuales, son de lo mejor del juego.






# SPACE DEBRIS

## Un mata-mata sólo para incondicionales

Las misiones se desarrollan en escenarios tan dispares como mundos helados o el espacio.

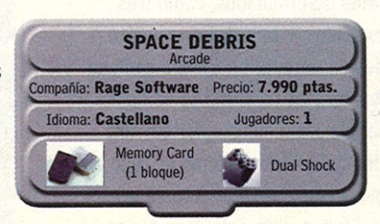


En *Space Debris* nos convertimos en un piloto espacial que debe defender el sistema solar de los ataques alienígenas de turno.

Para ello, debemos guiar nuestra nave por diez niveles repletos de enemigos disparando a todo lo que se mueva, y recogiendo los items que nos salgan al paso. Tampoco faltan los consabidos y socorridos jefes finales, a los que debemos enfrentarnos al final de cada nivel.

Y es que *Space Debris* es un mata-mata típico, con el único detalle más o menos original de presentar un scroll que nos lleva hacia al fondo de la pantalla con cierta libertad de movimientos, semejante a lo visto en *Omega Boost*.

Otros puntos destacables del juego son un apartado gráfico espectacular, y un control asequible a prueba de jugadores torpones. Por lo demás, nos encontramos ante un título corto y con pocas opciones, lo que lo hace apto únicamente para los amantes de los mata mata.






## JET RIDER 3

# Contra viento y marea

La tercera entrega de la saga *Jet Rider* mantiene la misma fórmula de las anteriores. Es decir, nos presenta veloces motos anfibias capaces de desenvolverse sobre cualquier superficie y con las que debemos enfrentarnos a trepidantes carreras sobre enrevesados circuitos.

Como salta a la vista, el apartado gráfico del juego ha sido cuidado con un esmero muy superior al de los títulos anteriores. Este *Jet Rider 3* no muestra el más mínimo popping, motos y motoristas están bien animados y los circuitos, además de variados y sorprendentes, muestran una más que aceptable solidez. También el desarrollo del juego ha ganado en alicientes gracias a la incorporación de nuevas opciones como saltar o la posibilidad de intentar recolectar determinados items especiales de muy difícil acceso. Además, sabe picar al estar estructurado en torno a torneos que sólo nos abren nuevos circuitos si somos capaces de clasificarnos.

Si sólo tuviéramos en cuenta estas virtudes nos encontraríamos con un muy recomendable juego de velocidad, pero por desgracia, el scroll de pantalla es tan brusco y los circuitos tan retorcidos que termina por hacerse mareante. Cuesta mantener la moto en línea recta y no rebotar como bolas en un pinball es prácticamente imposible. En definitiva, un juego que podría haberse convertido en un interesante alternativa a los juegos de coches, pero que al final no ha cuajado.



Sin tener en cuenta el brusquísimo scroll, el apartado gráfico muestra una gran calidad.

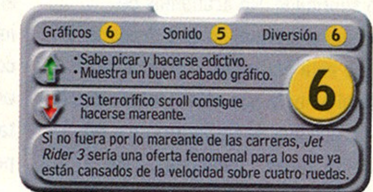


En muchos circuitos, además de correr debemos saltar sobre numerosos obstáculos.








## AMERZONE

# Una aventura muy "sesuda"

*Amerzone* es una aventura gráfica tipo *Atlantis*, en donde asumimos el papel de un periodista que viaja a Sudamérica para salvar a unos pájaros en peligro de extinción.

Para ello, debemos movernos a golpe de cursor por unos enormes escenarios tridimensionales buscando objetos, hablando con la gente y solucionando enigmas sesudos de todo tipo.

Y es que a diferencia de otras muchas aventuras, *Amerzone* apuesta por unos puzzles inteligentes en los que la dificultad estriba en deducir la utilidad de las cosas, y no en tener que encontrarlas. Un planteamiento que, lejos de convertir al juego aburrido, lo hace mucho más emocionante porque nos involucra más fácilmente con la aventura.

Otro punto fuerte de *Amerzone* es su deslumbrante apartado gráfico, fruto de la colaboración de Microids con el famoso dibujante francés Benoit Sokail. Gracias a ella, los detallados escenarios del juego (a medio camino entre realidad y sueño) presentan un aire muy atractivo y sugerente.

Tanto es así, que gracias a ellos es fácil pasar por alto el único punto negativo del juego: la excesiva lentitud de los tiempos de carga. Un rasgo que ralentiza mucho el ritmo de la aventura, y que hace de *Amerzone* un título poco apto para jugadores impacientes. Salvo por eso, su belleza gráfica y su original planteamiento, hacen de él un juego muy recomendable para cualquier seguidor del género.





# ACE COMBAT 3

## El señor de los cielos, venido a menos

Sony España acaba de lanzar al mercado, con casi medio año de diferencia respecto a la versión japonesa, la tercera parte de *Ace Combat*, la aclamada saga aérea de Namco. Lo más sorprendente de todo es que nuestra versión, a diferencia de la japonesa, sólo consta de un CD, en el cual no queda ni rastro de todo el componente "historia" que tenía la versión nipona. Es decir, el entramado de relaciones entre los pilotos, sus largas conversaciones entre misiones o la posibilidad de traicionar a nuestro bando, todo, absolutamente todo, ha sido suprimido. No acabamos de entender el porqué de este "recorte", ya que esta parte del juego era, sin duda alguna, la que más diferenciaba la última entrega de las anteriores. No obstante, todas y cada una de las misiones, que son lo más importante del juego, las novedades en el sistema de control y las mejoras gráficas siguen permaneciendo intactas.

Entrando en materia, *Ace Combat 3* sigue la estela de sus antecesores, presentando un descarado enfoque arcade, un sencillo sistema de control y una jugabilidad inmediata. Podemos pilotar más de una decena de aviones, algunos de ellos muy curiosos, para afrontar cerca de 30 misiones armados con una ametralladora y unos cuantos misiles. Los que hayan jugado a las anteriores versiones, sobre todo a *AC2*, encontrarán muchos parecidos entre las misiones de las dos últimas partes, como por ejemplo, la que transcurre en un estrecho desfiladero. Por fortuna tampoco faltan las sorpresas, ya que podremos encontrar misiones que nos obligan a abrir paso a una peligrosa nave destruyendo algunos componentes del escenario o enfrentarnos en la estratosfera, con un prototipo espacial, a los escuadrones enemigos. El control, con el mando Dual Shock, resulta sumamente cómodo y ágil de respuesta y, además, gracias al stick derecho podemos controlar la cámara para observar el entorno que nos rodea.

Técnicamente, Ace Combat 3 es con diferencia el mejor juego de toda la saga, si bien no es menos cierto que es el que menos novedades aporta. Cuenta con el mejor apartado gráfico de toda la saga, pero es el que menos novedades jugables incorpora. Por tanto, *AC3* se parece más a un disco de misiones que a un juego nuevo. Si disfrutasteis con sus antecesores, en *Ace Combat 3* encontraréis más de lo mismo.



El apartado gráfico es el aspecto que más ha evolucionado en esta tercera entrega. Lástima que otros elementos no hayan sido incluidos.



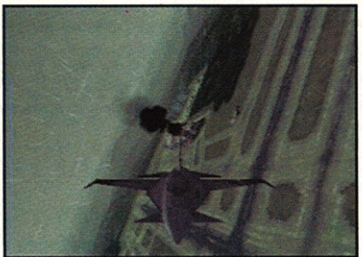





Como podéis ver, algunas misiones de esta tercera parte se parecen mucho a las que ya vimos en su antecesor, Ace Combat 2.




Ace Combat 3 también presenta el mini-evento del aterrizaje, uno de los pocos momentos en los que prima la habilidad sobre el disparo.



Gracias a la opción Auto View, la cámara nos ofrecerá espectaculares tomas que nos mostrarán los objetivos que hemos destruido.

# TINY TANK

## Un tanquecito duro de roer

En un futuro dominado por las máquinas en el que el ser humano se encuentra al borde de la extinción, nuestra única esperanza es un diminuto tanque robot dispuesto a atravesar doce niveles 3D repletos de enemigos para potegernos.

Si bien *Tiny Tank* es el típico arcade "machaca todo lo que veas", lo cierto es que tiene un par de puntos interesantes como recoger y usar el armamento de los enemigos caídos, o los cuatro minitanques a los que podemos dar órdenes para coger items o protegernos.

En lo tocante al apartado gráfico, *Tiny Tank* tiene unos escenarios 3D muy variados y atractivos, aunque con algo de popping. El control, por desgracia, no es tan redondo. Cuesta calcular la distancia en los saltos, y presenta un acusado clipping que nos puede dejar vendidos delante de los enemigos cuando nos acercamos a una pared.

Salvo por eso, *Tiny Tank* es un juego con mucho carisma, y apto para todo los públicos.





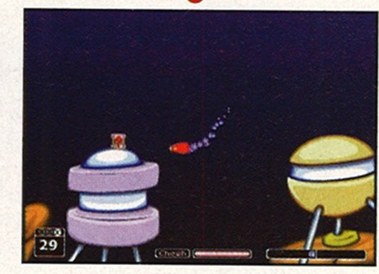


# WORMS ARMAGEDDON

## ¡Combate hasta el último gusano!

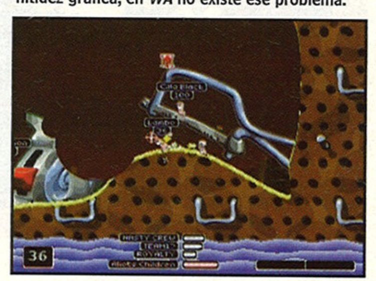








El defecto de la primera parte era la escasa nitidez gráfica, en *WA* no existe ese problema.



Al igual que su antecesor *Worms Armaggedon* es un divertido juego de estrategia en el que controlamos a un pelotón de soldados constituido por gusanos. En él nuestra misión es hacernos con el control de varios territorios de variopinto diseño, teniendo en el proceso que enfrentarnos a otro pelotones de gusanos controlados, por la consola o por unos amigos.

Con este fin, nos desplazamos por turno por unos hilarantes escenarios 2D en busca de los gusanos enemigos, debiendo eliminarlos nada más verlos. Para ello contamos con un arsenal bastante atípico, con armas tan peculiares como cuerdas ninja, garrotes y ovejas explosivas.

Y es que *Worms Armageddon* es un título que pretende "engancharnos" gracias a una mecánica fácil de aprender y a un planteamiento surrealista completamente desenfadado. No obstante, no hay que olvidar que en el fondo sigue siendo un juego de estrategia, por lo que debemos pensar bien cada acción antes de efectuarla. Y, además, apuntar con precisión a la hora de disparar, algo que resulta mucho más fácil de decir que de hacer.

Esto es especialmente cierto en el juego individual, ya que la consola tarda mucho en pensar sus movimientos y además sus gusanos no fallan un sólo tiro. Tanto es así, que hay momentos incluso en los que dan ganas de morder el pad de pura frustración.

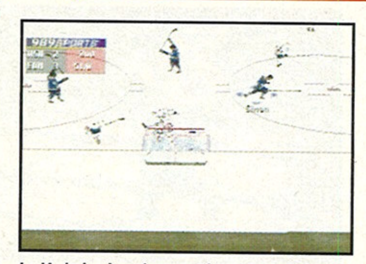
Pero la auténtica estrella de *Worms Armageddon* es su opción multijugador, ya que a un nivel de dificultad más asequible hay que añadir el pique típico de jugar contra amigos. Además, nos permite crear nuestro propio pelotón y guardarlo en la tarjeta de memoria.

Todo ello hace de *Worms Armageddon* un juego divertidísimo para jugar en compañía, pero sólo recomendable en modo individual para estrategas acérrimos.

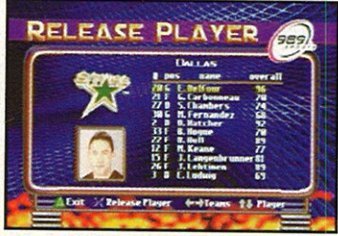



# NHL FACEOFF 2000

## El más bonito de la serie



La IA de los jugadores está muy trabajada, por lo que anotar es muy difícil. Más aún si vamos en plan chupón, pasando de los compañeros.




Como gerentes del equipo, nos corresponde a nosotros fichar o traspasar jugadores para mejorar nuestra actuación en la liga.

Sony nos obsequia con *NHL FaceOff 2000*, una nueva entrega de su famosa saga de juegos de hockey sobre hielo que, como en anteriores ocasiones, nos propone hacernos con el control y gestión de uno de los innumerables equipos de la NHL y llevarlo a lo más alto del podio.

Para ello, *NHL FaceOff 2000* presenta el excelente sistema de gestión de jugadores de la serie, que nos permite fichar, traspasar, o crear jugadores. Así mismo, también mantiene otros rasgos como la variedad de competiciones (exhibición, liga, partido rápido), y su sencillo e intuitivo sistema de control.

La única novedad realmente significativa es que ahora admite opción multijugador en partidos de temporada, ya que sus diseñadores se han centrado más en reforzar los puntos débiles de las entregas anteriores que en buscar opciones nuevas. Así, han mejorado la IA (hasta el punto de que los jugadores pueden llegar a improvisar jugadas) y han aumentado las animaciones.

Por lo demás, *NHL FaceOff 2000* es un juego bastante discreto, menos realista que *NHL2000* y menos rápido y emocionante que *NHL Championship 2000*.





# CYBER TIGER

## Para mayores más que para "peques"




*Cyber Tiger* tiene muchos modos de juego distintos, entre los que destaca un divertidísimo modo multijugador a cuatro.




Cyber Tiger es un juego de golf de EA Sports, "apadrinado" por el famoso jugador Tiger Woods. Sin embargo, se aleja bastante de la línea habitual de EA, ya que pone más énfasis en unos gráficos simpáticos que en una simulación rigurosa.

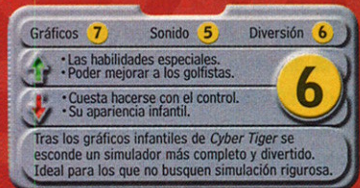
De hecho, la mayoría de sus modos de juego se alejan bastante del golf real, al proponer pruebas más bien arcades como ver quién lanza la bola más lejos. Además, también incluye habilidades especiales (como bola de energía), que podemos desarrollar con nuestros jugadores para mejorar sus estadísticas.

Pero el mejor rasgo de *Cyber Tiger*, es su original sistema de control. No sólo incluye opciones tradicionales como medidor de potencia para el swing, o indicadores de distancia, sino otras muy jugosas como controlar la bola en el aire.

Por desgracia, dicho sistema dista mucho de ser asequible, ya que cuesta aprender a calcular bien la fuerza de los tiros. Además, los jugadores controlados por la consola juegan realmente bien.

Y es que *Cyber Tiger* es mucho más difícil de lo que su apariencia infantil sugiere, lo que lo hace poco recomendable para los pequeños de la casa. Por contra, los fanáticos del golf tienen un título al que pueden "encontrarle el punto" si pasan por alto los anteriormente mencionados gráficos.




# WCW MAYHEM

## El wrestling de la tele ahora en tu PlayStation

Los más trasnochadores ya conocerán de sobra los combates de la federación de lucha libre WCW ya que, actualmente, Telecinco los está emitiendo los fines de semana a altas horas de la madrugada. Este "teatrillo" deportivo se está haciendo poco a poco con la atención de miles de espectadores que, aún sabiendo que los combates están amañados, quedan atrapados por la espectacularidad de algunas peleas.

Electronic Arts ha sido la compañía encargada de llevar, de forma notable, toda la esencia de este deporte-espectáculo a PlayStation, consiguiendo culminar un título de wrestling que apuesta por la sencillez de control y la espectacularidad gráfica, así como una serie de novedades que otros juegos similares no incorporan.

*WCW Mayhem* pone a nuestra disposición 56 luchadores reales, que destacan por su descomunal tamaño y la cantidad de detalles que presentan. Sus animaciones, por desgracia, no están a la altura de su construcción, ya que no resultan todo lo fluidas que cabría desear. Cada uno de ellos cuenta con sus golpes y llaves más característicos y, en gran medida, son las mismas combinaciones para todos los luchadores.

Por otra parte, *Mayhem* nos propone participar en numerosos tipos de combate, ya sean por equipos, cuatro contra cuatro o cualquiera de las variantes que se os ocurran, incluidos los combates con armas. Lo mejor de todo es que en casi todos los modos de juego de *Mayhem* es posible abandonar el cuadrilátero y continuar la pelea en la "trastienda", ya sea en los servicios o la azotea del edificio. Un detalle que, como ya habréis recordado, hemos visto por la tele, pero nunca hemos podido realizar en un juego. Tampoco faltan las opciones para crear un luchador, pelearnos con tres amigos vía Multi Tap o los personajes y modos de juego ocultos.

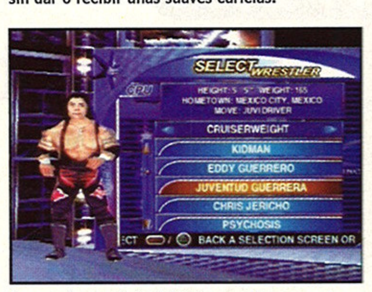
*WCW Mayhem* es, en suma, un juego muy recomendable para aquellos de vosotros que buscáis un título menos complejo que la serie *WWF*, pero igualmente divertido.




Lo más divertido del *WCW Mayhem* son los combates entre cuatro, ya que nunca hay nadie sin dar o recibir unas suaves caricias.

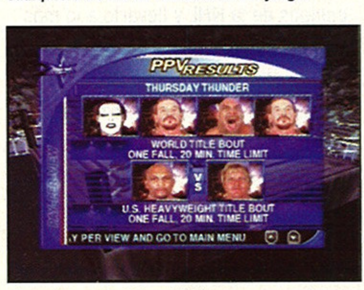



En casi todos los enfrentamientos es posible abandonar el ring para continuar la pelea en otra zona del estadio, como los aseos.




Los combates de la WCW los podéis ver por la tele los fines de semana, y así reconoceréis a cualquiera de los 56 luchadores del juego.

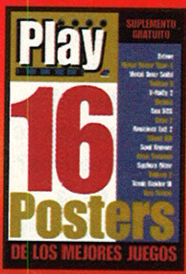



El modo Pay Per View (PPV) presenta un sistema de contraseñas para acceder a nuevos combates. Estos códigos se pueden encontrar en Internet.



# PlayManía ...colecciónala

**Nº 7• Agosto**

**Guías completas:**
•SYPHON FILTER •ASTÉRIX •BLOODY ROAR 2
**Comparativa:**
•Shoot'em Up
**Suplemento:** 16 posters de los mejores juegos.
•Driver, Metal Gear Solid, Tomb Raider III...



**Nº 8• Septiembre**

**Guías completas:**
•APE ESCAPE •CRASH BANDICOOT •METAL GEAR
**Comparativa:**
•Juegos de estrategia
**Suplemento:** 32 fichas de trucos para los mejores juegos.



**Nº 9• Octubre**

**Guías completas:**
•SILENT HILL •DRIVER
**Comparativa:**
•Juegos de inteligencia
**Suplemento:** Las mejores Guías Platinum
•Medievil, Gran Turismo, Cool Boarders 2




**Nº 10• Noviembre**

**Guías completas:**
•SOUL REAVER •V-RALLY 2 •FINAL FANTASY VIII
**Comparativas:**
•Aventuras gráficas
**Suplemento:** Los bombazos de estas Navidades
•FIFA 2000, Tomb Raider, Dino Crisis , GTA 2...



**Nº 11• Diciembre**

**Guías completas:**
•FINAL FANTASY VIII 2ª Parte •SHADOWMAN
**Comparativas:**
•FIFA 2000 vs ESTO ES FÚTBOL
**Suplemento:** Guía de compras
•TODOS LOS JUEGOS Y PERIFÉRICOS PUNTUADOS

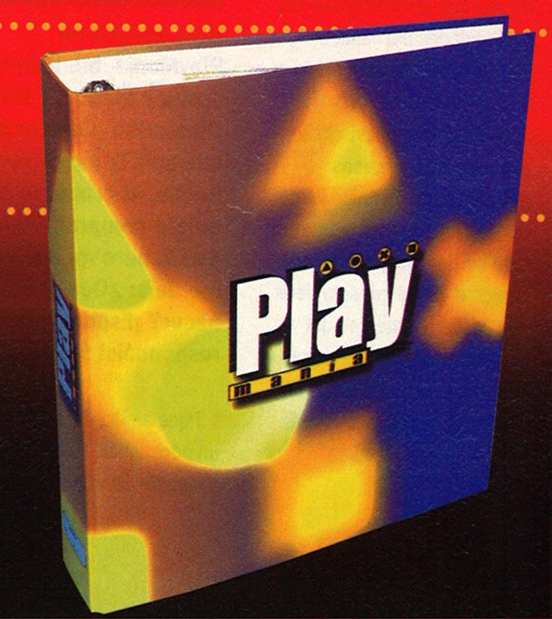
**Nº 12• Enero**

Gratis calendario 2000

**Guías y soluciones:**
•TARZAN •EPISODIO I •BUGS BUNNY •FF VIII 3ª Parte
**Novedad:**
•TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
**Reportaje:**
•Primeras imágenes de GRAN TURISMO 2

## ¡PIDE UNAS TAPAS!

**POR SÓLO 950 PTAS.**



**SI TE FALTA** ALGÚN NÚMERO* DE **PLAYMANÍA** O QUIERES UNAS TAPAS, PUEDES SOLICITARLO POR CORREO **ENVIÁNDONOS EL CUPÓN** QUE APARECE AL FINAL DE LA REVISTA **O POR TELÉFONO,** LLAMANDO A LOS NÚMEROS:

**902 12 03 41 ó 902 12 03 42.**

(*) AGOTADOS NÚMEROS: 1, 2 Y 3

# Consultorio

**Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio". Hobby Press PlayManía C/ Pedro Teixeira, Nº 8, 2ª Planta 28020 Madrid**

## ¿Se puede o no?

**Hola PlayManíacos, me llamo Diego y tengo 12 años. Os felicito por el gran trabajo que hacéis con esta revista. Tengo una preguntilla que haceros: si enciendo la consola con un juego dentro y lo saco sin apagarla, ¿puedo seguir jugando?**

**Diego Gómez (Santander)**

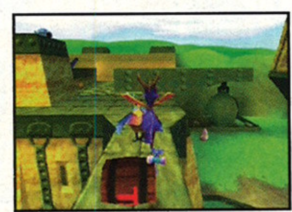
Depende. Ante todo te recomendamos que no lo hagas, por lo que pueda pasar. Lo cierto es que hay algunos títulos, como por ejemplo, el primer *Wipeout*, que permiten extraer el juego de la consola, una vez cargados todos los datos. Este "truquillo" sólo funciona con los primeros juegos que aprovechaban las posibilidades del cable Link, consiguiendo de este modo que dos personas, con dos consolas y dos televisores, pudieran echarse unas partiditas con un único juego. Con los juegos más modernos esto no funciona, sobre todo debido a que la consola tiene que cargar elementos del juego a medida que avanzas en la partida. Si no tienes el CD dentro de la consola, lo más fácil es que el juego se bloquee.

## Plataformas sin complicaciones

**¡Hola amigos! Quiero felicitaros, porque vuestra revista es la mejor del mercado. Me llamo Patricia y tengo 11 tacos. quiero preguntaros si hay algún juego de plataformas (que no sea un *Crash Bandicoot*) que no tenga un alto nivel de dificultad y que sea entretenido. Seguid así.**

**Patricia Costales López (Asturias)**

Quién pillara esos 11 tacos... Bueno, centrándonos en tu pregunta, tanto *Spyro* como *Spyro 2* se adaptan a tus preferencias, aunque tampoco deberías hacerle ascos a *40 Winks*. Algo más complejo es *Croc 2*, aunque también es muy divertido.



*Spyro 2*

## Mi madre no me deja

**Hola amigos de PlayManía. Me llamo Josep y tengo 11 años. Os escribo para deciros que sois la mejor revista. Bueno, al grano. Yo me quiero comprar *Resident Evil 2*, pero mi madre no me deja: ¿Qué puedo hacer? ¡Espero que me respondáis! Saludos.**

**Josep (Barcelona)**

Pues amigo Josep, lo tienes un poco difícil. Puedes esperar a cumplir 18 años, o puedes prometer que vas sacar buenas notas, que vas a limpiar la cocina durante dos meses, que no vas a pedir dinero en tres años... De todos modos tienes juegos similares que se adaptan mejor a tu edad, como *Hard Edge*. Ten un poco de paciencia, que ya tendrás tiempo de disfrutar con juegos para "adultos".



Hard Edge

## Loco por las recreativas

**Un saludo, queridos colgados de la "Play". En primer lugar debo felicitaros por el excelente trabajo que estáis haciendo, y por superaros para que mes tras mes haya en el kiosco una mejor revista que llevarse a los ojos. Una vez acabado el peloteo, os quiero hacer la siguiente pregunta: ¿saldrá alguna vez para PlayStation el genial *Dungeons & Dragons* de los salones recreativos? (no os olvidéis de la segunda parte). Gracias**

**Rafael Castro del Moral (Sevilla)**

Ante todo no somos ningunos colgados, pero muchas gracias por tus palabras de apoyo. Como sigáis así nos vais a sacar los colores... Bueno, vamos con tu pregunta. Capcom ha recopilado los dos juegos de la serie *Dungeons & Dragons* para otra consola, así que por el momento no hay nada previsto para PlayStation. De cualquier modo, no descartes la posibilidad de que aparezca, en el futuro y probablemente para PS2, un nuevo *Capcom Generations* que recopile los arcades que la compañía ha lanzado en la década de los 90.

## Bandas sonoras

**Hola amigos de PlayManía. Me llamo Rubén, y antes de nada quiero felicitaros por vuestra maravillosa revista. Me gustaría que me dijerais si existe la banda sonora del juego *Final Fantasy VII* y, si existe, dónde y por cuánto puedo conseguirla.**

**Rubén García (Getafe, Madrid)**

*Final Fantasy VII* cuenta, no con una, sino con varias bandas sonoras. Algunas de ellas recogen las melodías tal cual aparecen en el juego, mientras que otras son interpretaciones orquestales de los temas más representativos. Como ya puedes haber imaginado, ninguna de ellas ha salido de Japón, aunque es posible encontrarlas en tiendas de comics y videojuegos, no sin tener que sufrir algunos quebraderos de cabeza. Al ser un objeto de importación, su precio depende de cada tienda, pero suelen ser más caros que los editados en nuestro país.

## LA OPINIÓN

### ¿Qué pasa con las chicas?

Hola, amigos de PlayManía: Antes de nada quiero decir que me gusta mucho vuestra revista. Gracias a vosotros, mi novio y yo nos hemos comprado unos juegos estupendos y hemos solucionado bastantes dudas. Sin embargo, no me queda más remedio que hacer una crítica, ¿no os parece que tenéis un poco desatendido al sector femenino? Que si lo buena que está Lara por aquí, que si las modelos de las Ferias por allá... ¿y a nosotras qué? ¿Es que os creéis que las chicas no jugamos a los videojuegos? ¡Ale!, a ver si en próximo calendario nos sacáis a Squall ligerito de ropa o algo así, que también tenemos derecho a llevarnos una alegría ¿no?

**Amparo (Valencia)**

**NOTA DE REDACCIÓN:** Pues tienes razón, pero lo cierto es que este es un sector bastante machista en general y es difícil encontrar imágenes sugerentes de los hombretones protagonistas de los juegos. Igual ocurre en las ferias: mucha chavala y poco chavalote. Pero no te preocupes, lo tendremos en cuenta y cuando veamos a un tío bueno...

## Pendiente de las notas

**Hola amigos de PlayManía. Hace poco he estado ojeando unas revistas, y algunas puntuaciones varían mucho. A *FF VIII* vosotros le ponéis un 10 y sólo destacáis como "malo" la duración de los combates. Otra revista pone como malo que los personajes parecen sacados de Sensación de Vivir; que la historia no termina de "enganchar" por culpa del antipático protagonista; que no tiene voces y los efectos sonoros son muy pobres y que por ello no merece ser un superventas. Y encima le ponen un 7. No entiendo tanta diferencia. ¿Me lo podéis explicar?**

**Álvaro de la Mata (Madrid)**

Amigo Álvaro, las puntuaciones son un tema muy delicado, que atiende a unos criterios que se marca cada revista, y por lo tanto no tienen porque coincidir. Nosotros, cuando puntuamos un juego del calibre de *FFVIII*, procuramos jugar todo lo posible con él y descubrir qué aspectos son las que no nos acaban de convencer. En este caso, cuando realizamos el comentario, ya nos habíamos acabado el juego, y te puedo decir que ha sido uno de los juegos que mejor nos lo ha hecho pasar. La diferencia, por tanto, puede deberse a muchas razones, especialmente de criterio. Por ejemplo, la historia tiene muchos tintes románticos, pero no tiene nada que ver con Sensación de Vivir. Y en un juego como éste, en el que los sentimientos son lo más importante, poco tienen que decir los efectos de sonido o las voces. Con su estremecedora banda sonora nos basta. Para nosotros, es uno de los mejores juegos que se pueden encontrar en estos momentos. Y lo que digan los demás no nos importa.



El Jardín de Balam, *Final Fantasy VIII*

## ¡¡¡Cuántos regalos!!!

**Hola, me llamo Tony y después de felicitaros (me encanta vuestra revista) me gustaría que me ayudarais. Me van a regalar varios juegos, y no se cuál elegir: *¿GP 500* o *Supercross 2000*?, *¿Ape Escape* o *Tarzán*?, *¿Apocalypse* o *La Jungla de Cristal*?, *¿NFS Road Challenge* o *Ridge Racer Type 4*? Me gustaría que me recomendarais algún otro juego largo y divertido.**

**Tony**

Si te van a regalar tantos juegos es que te has portado muy bien, ¿no? En fin, en el caso de las motos, espérate a *Supercross 2000*. De los demás, esta es nuestra selección: *Ape Escape*, *La Jungla de Cristal* y *Ridge Racer Type 4*. A estos habría que sumar *Gran Turismo 2*, *Final Fantasy VIII* y *Tomb Raider IV*.

## Problemas de memoria

**Ante todo, la revista es la caña y me encanta, seguid así. Bueno tengo 12 años y me llamo Javi. Tengo una Memory Card de 15 bloques de Sony, y estaba pensando en comprarme otra para Navidad con todos los bloques y calidad posibles (y que no sea muy cara). Quisiera que me recomendéis las mejores. Muchas gracias.**

**Javier Limones Agundez (Madrid)**

La mejor de todas las que hemos probado es la tarjeta Blaze 4MB, que tiene 60 bloques y cuesta 3.790 ptas. Otra tarjeta interesante, aunque aún no la hemos probado, es la Piranha de 4MB que tiene características semejantes, pero sólo cuesta 2.990 pesetas. Si lo que buscas es una parecida a la de Sony, la mejor es la de Mad Catz.

## Todo se acaba en el 2000

**Hola amigos de PlayManía, me encanta vuestra revista y la leo desde el número 5. Mi duda es: ahora que va a salir PS2, ¿dejará de publicarse PlayManía?**

**Diego Fernández Fernández (Vigo)**

Pues hombre, a no ser que nos de un patatús a todos, se cumplan las profecías de Nostradamus o nos invadan los alienígenas no entendemos porque tendríamos que faltar a nuestra cita mensual. Cuando llegue PlayStation 2 nosotros estaremos ahí para tratarla como se merece, así que no te preocupes, que queda PlayManía para mucho rato.

# Diccionario de términos

En esta sección os explicamos los términos más frecuentes que se utilizan al hablar de juegos o de consolas. Unas veces serán tecnicismos y otras, palabras que se han creado para determinados efectos gráficos. Si queréis saber qué significa un término en concreto no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis. Con mucho gusto las incluiremos en nuestro diccionario.

- **CABLE LINK:** Este cable permite conectar dos consolas entre sí, pudiendo jugar contra un amigo en dos televisores distintos. Eso sí, hacen falta dos consolas y dos discos. Obviamente, para poder utilizar este periférico el juego debe admitirlo. *Comand & Conquer* y *Bushido Blade* son dos ejemplos de juegos que lo admiten.
- **CACHÉ:** El caché es una zona especial de la memoria en la que se almacenan datos que se usan muy frecuentemente. De esta manera se reducen los tiempos de carga cuando se utilizan, ya que es más fácil acceder a ellos. Tradicionalmente las consolas carecían de memoria caché, pero PlayStation 2 tendrá 4 Megas, una cantidad muy superior a la de un PC normal.
- **EDITOR:** El editor es un programa que va incluido en algunos juegos, y que nos permite cambiar ciertos aspectos. Así en los juegos de deportes nos encontramos con editores de jugadores, en los de carreras con editores de coches o circuitos, y en los de estrategia con editores de misiones.
- **JOYSTICK:** Con este nombre nos referimos al periférico más parecido que hay al controlador de las máquinas recreativas, ya que consiste en un tablero con un stick y una serie de botones. Con el primero controlamos los movimientos en pantalla de un vehículo o personaje, mientras que con los botones disparamos o realizamos acciones.
- **TECNOLOGÍA VOXEL:** Con este término nos referimos a una tecnología gráfica que usa voxels (pixels 3D) en vez de polígonos para generar terrenos tridimensionales. Un motor con tecnología voxel crea los escenarios según los datos (altura, color) almacenados en un fichero del juego (el mapa de voxels) que funciona como plano. La mayor ventaja de esta técnica es que no ralentizan la velocidad del juego aunque dichos escenarios tengan muchos detalles. La tecnología voxel se ha utilizado mucho en PC, y parece que ahora va a extenderse en PlayStation. Inicialmente *Earth Worm Jim 3D* iba a utilizar esta tecnología, pero con todos los cambios y retrasos que está sufriendo, ya no lo podemos asegurar.
- **TESELATION:** Este es el nombre de una técnica que muy probablemente tendrá PlayStation 2. Básicamente, la teselation consistirá en introducir polígonos triangulares (hasta la fecha sólo podían ser cuadrados) en los bordes de la superficies curvas, lo que les proporcionará un aspecto mucho más redondeado y real.

# Consultorio

## Dudas con las misiones

**Saludos PlayManía. Me encanta vuestra revista, y las tengo todas desde el número 1. Me quiero comprar el *Metal Gear Special Missions*, pero no tengo *Metal Gear Solid*. La pregunta es ¿me funcionará? Gracias.**

**Iván Tallón Monerris (Alicante)**

Para jugar con *Special Missions* es imprescindible tener el juego original, *Metal Gear Solid*. Además, te recomendamos que te hagas con él, ya que es uno de los mejores juegos de acción que puedes encontrar.



Metal Gear Special Missions

## Subidito de tono

**Hola amigos de PlayManía, me gustaría saber si existe algún juego erótico para PlayStation. En PC hay un amplio surtido, ¿por qué para Play no? ¿es qué esta consola sólo está dirigida al público infantil? En este caso, ¿qué pasa con *Resident Evil*? Por cierto, tengo 28 años y juego con la PlayStation ¿qué pasa?**

**Luis Ángel Esteso (Valladolid)**

Claro que existen este tipo de juegos, pero no han salido de Japón, así que como no se anime alguna compañía te vas a quedar con las ganas. No es que PlayStation esté dirigida al público infantil, más bien se trata de cierta desconfianza, por parte de las compañías, a que ciertos géneros y tipos de juegos puedan dar problemas. Si por *Metal Gear* se montó la que se montó, ¿te puedes imaginar la que se liaría con un juego erótico? Por desgracia, "Spain sigue siendo different".

## Pistolas a mi...

**Hola, amigos de PlayManía. Felicidades por vuestra revista. ¿En los juegos de pistola qué es el retroceso y para qué sirve el pedal?**

**Daniel González Arón (Zaragoza)**

El retroceso es la fuerza con la que retrocede la pistola al disparar. Algunas pistolas emulan esta acción que sólo sirve para aumentar el realismo. El pedal tiene unas funciones concretas en algunos juegos. Por ejemplo en *Time Crisis*, el pedal sirve para cargar y esquivar disparos. Por desgracia, pocos juegos aprovechan esta posibilidad.

## Acción para menores

**¡Hola! Me llamo David y tengo 10 años. Os felicito por vuestra revista. Os quería preguntar si *Apocalypse* es para mi edad y si me podéis recomendar un juego de acción y aventuras que sea para mi edad.**

**David Pérez (Álava)**

Muchas gracias por el cumplido, chaval. *Apocalypse* no es uno de los juegos más adecuados para tu edad, no tanto por violento, como porque puede resultar un poco difícil para tus 10 "añazos". Uno de los mejores juegos de aventuras y acción para tu edad es *Action Man*, que resulta muy variado y divertido.

*Action Man*

## Dudas existenciales

**¡Hola PlayManíacos! Me llamo Pablo y estoy dudando entre comprarme *El Mañana Nunca Muere*, *Soul Reaver* y *Knockout Kings 2000*. ¿Podríais ordenarlos? Si os sirve, me gustan los juegos como *Syphon Filter*, *Metal Gear* y *Dino Crisis*.**

**Pablo Santos Herrero (Madrid)**

Pues chico, está bien claro. Si, como nos dices, lo tuyo es la acción, la mejor opción de las tres es *El Mañana Nunca Muere*, que se parece bastante a *Syphon Filter* aunque resulta un poco más corto. *Soul Reaver* es otro pedazo de juego que tampoco deberías pasar por alto, aunque se parece más a un *Tomb Raider* que a *Metal Gear*. Y *Knockout Kings 2000* es, por el momento, el mejor simulador de boxeo que puedes encontrar.

## ¡Menuda pistolera!

**Hola amigos de PlayManía, me llamo Ruth, tengo 11 años y me gusta mucho vuestra revista. Quería que me aclararais esta duda. ¿La pistola Assasin es compatible con el juego *Alien Trilogy*? Y ya de paso me explicáis lo que es el G-Con.**

**Ruth Sánchez Lanza (Madrid)**

Te gustan las pistolas de PlayStation ¿eh? Pues lo sentimos, porque el juego *Alien Trilogy* no se puede jugar con pistola, sólo con el mando. Y ya de paso te decimos que la G-Con 45 es un modelo de pistola para PlayStation, creada por Namco que funciona a las mil maravillas con sus juegos.



G-Con 45 de Namco

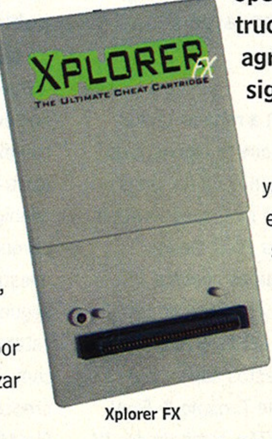
## Problemas técnicos

### Dudas sobre los cartuchos de trucos

**Me he comprado la consola PlayStation en marzo y en la revista decís que el Xplorer FX se conecta en el puerto paralelo. ¿Puedo usarlo?**

**Óscar Álvarez Vázquez (A Coruña)**

La respuesta es muy sencilla: ¿tu consola tiene puerto paralelo? En caso afirmativo no te quepa la menor duda. Para saber si tu PlayStation tiene puerto paralelo tan sólo tienes que mirar la parte posterior de la consola, exactamente donde se encuentran todos los puertos de conexión (antena, corriente... ). El puerto paralelo está situado en la parte izquierda de la consola y se encuentra protegido por una pequeña tapa de plástico. Para más señas, encima de este puerto aparecen las palabras "Parallel I/O". De cualquier modo, los últimos modelos de la consola no incorporan este puerto, así que es posible que tu consola no lo tenga, y por tanto, si ese fuera el caso, es imposible que puedas utilizar estos cartuchos.




Xplorer FX

**Tengo una importante duda. En el suplemento de trucos del segundo número de PlayManía, hay unos trucos para *Resident Evil* que no entiendo muy bien porque son... ¡¡¡números y letras!!! Parecen operaciones matemáticas en vez de trucos consoleros. Por esa razón agradecería que me dijerais lo que significan.**

**Daniel Domínguez Morgareto (Valladolid)**

Un poco despistadillo ¿eh? Bueno, como ya hemos dicho en alguna otra ocasión, estas "parrafadas" de letras y números son códigos para los cartuchos de trucos, como puedan ser Action Replay o Xplorer. Es decir, para que los trucos funcionen en los juegos debes poseer uno de estos cartuchos. Sólo con ellos puedes introducir estos códigos.




OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE Play manía

de descuento en tu compra en:




## ¿CÓMO HACER TU PEDIDO?

EN LA TIENDA:
PUEDES PASARTE POR CUALQUIERA DE LAS DIVERTIENDAS DE ESPAÑA Y EFECTUAR DIRECTAMENTE TU COMPRA. NO TE OLVIDES DE LLEVAR EL CUPÓN ORIGINAL, SIN EL CUAL NO PODRÁS BENEFICIARTE DE ESTA OFERTA.
PARA SABER CUÁL ES TU DIVERTIENDA MÁS CERCANA LLAMA AL 95 2363237 Ó CONSULTA LA PUBLICIDAD DE ESTA CADENA DE TIENDAS.

POR CORREO:
RECORTA EL CUPÓN DE DESCUENTO QUE HAY EN ESTA PÁGINA E INDICA LOS PRODUCTOS QUE DESEAS ADQUIRIR. DIVERTIENDA TE ENVIARÁ TU PEDIDO CONTRA REEMBOLSO.
TOMA NOTA DE LA DIRECCIÓN:
DIVERTIENDA
POLIGONO INDUSTRIAL ALAMEDA. CALLE SIGFRIDO,17.
29006 MÁLAGA

SI TIENES CUALQUIER DUDA SOBRE TU PEDIDO, PUEDES LLAMAR AL 95 2363237

DESCUENTO DE 500 PTS. EN CADA ARTÍCULO O PEDIDO CUYO VALOR SEA SUPERIOR A 5.000 PTS.
OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE DIVERTIENDA.
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 29 DE FEBRERO DE 2000.

## Cupón de pedido

Nombre ........................................ Apellidos ........................................
Calle/Plaza ........................................ Número .................. Piso .................. Ciudad ..................
Provincia ........................................ C.Postal .................. Tel. .................. NIF ..................
Fecha nacimiento ........................................ E-mail ........................................

| PRODUCTO | PRECIO OFICIAL | DESCUENTO | PRECIO PLAYMANÍA |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| TOTAL | | | |




DIVER tienda

Play manía

Forma de pago

❐ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas.)

# ¿Qué juego comprar?

**DS:** Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation, pero ¿qué mejor orientación que tener todos los juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos y con un nuevo formato.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos

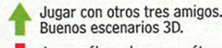
## Los 3 imprescindibles

- CAPCOM GENERATIONS
- FIGHTING FORCE 2
- TIME CRISIS

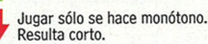
### BLOODLINES

**Compañía:** Sony **Precio:** 7.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT

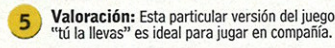




↑ Jugar con otros tres amigos. Buenos escenarios 3D.



↓ Jugar sólo se hace monótono. Resulta corto.



5 **Valoración:** Esta particular versión del juego "tú la llevas" es ideal para jugar en compañía.

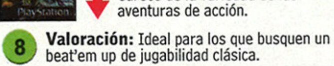
### FIGHTING FORCE 2

**Compañía:** Eidos **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1
**Idioma:** Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Un beat'em up muy divertido, difícil y con buenos gráficos 3D.

↓ Carece de la variedad de las aventuras de acción.



8 **Valoración:** Ideal para los que busquen un beat'em up de jugabilidad clásica.



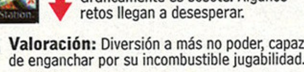
### PONG

**Compañía:** Atari **Precio:** 8.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT.



↑ La jugabilidad del clásico potenciada con numerosos tipos de retos.

↓ Gráficamente es sosote. Algunos retos llegan a desesperar.



7 **Valoración:** Diversión a más no poder, capaz de enganchar por su incombustible jugabilidad.

### RONIN BLADE

**Compañía:** T&E Soft **Precio:** 7.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Una perfecta ambientación del Japón Medieval.

↓ Resulta un poco simple y se hace algo repetitivo.

5 **Valoración:** Modesto arcade sólo apto para amantes de la ambientación nipona.

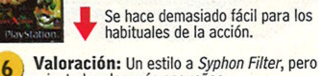
### ACTION MAN- MISSION XTREME

**Compañía:** Hasbro **Precio:** 8.490 ptas.
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.



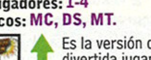
↑ Muchos gadgets y niveles muy variados. Termina picando,

↓ Se hace demasiado fácil para los habituales de la acción.



6 **Valoración:** Un estilo a *Syphon Filter*, pero orientado a los más pequeños.

### BOMBERMAN

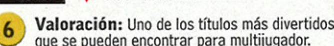


**Compañía:** Hudson **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, MT.



↑ Es la versión de *Bomberman* más divertida jugando cuatro a la vez.

↓ Jugar sólo se hace monótono. Además resulta corto.



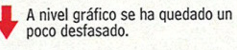
6 **Valoración:** Uno de los títulos más divertidos que se pueden encontrar para multijugador.

### JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA (PLAT.)

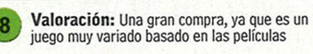
**Compañía:** Fox Interactive **Precio:** 3.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, P.



↑ Tres juegos distintos en un mismo CD. Tan largo como divertido.



↓ A nivel gráfico se ha quedado un poco desfasado.



8 **Valoración:** Una gran compra, ya que es un juego muy variado basado en las películas

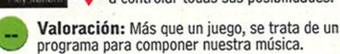
### MUSIC 2000

**Compañía:** Codemasters **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT.



↑ La cantidad de sonidos que incluye, y lo fácil que resulta componer.

↓ Requiere mucho tiempo para llegar a controlar todas sus posibilidades.



-- **Valoración:** Más que un juego, se trata de un programa para componer nuestra música.

### R/C STUNT COPTER

**Compañía:** Interplay **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, AJ.





↑ Recrea con fidelidad el manejo de los helicópteros de Radio Control.

↓ Por su realismo resulta bastante difícil de manejar.

6 **Valoración:** Pese a su calidad, es un juego sólo recomendable para amantes de los simuladores.

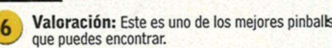
### PRO PINBALL: BIG RACE USA

**Compañía:** Empire **Precio:** 6.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Un pinball muy realista, desde el control de la bola a la perspectiva.

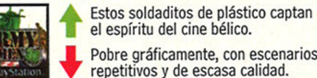
↓ Que sólo tenga una mesa agota su vida rápidamente.



6 **Valoración:** Este es uno de los mejores pinballs que puedes encontrar.

### ARMY MEN

**Compañía:** 3DO **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Estos soldaditos de plástico captan el espíritu del cine bélico.

↓ Pobre gráficamente, con escenarios repetitivos y de escasa calidad.

5 **Valoración:** Si te gustan las misiones militares y los defectos técnicos no te molestan....

### BUST-A-GROOVE

**Compañía:** Sony **Precio:** 7.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.



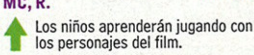
↑ Las animaciones de los bailarines y su sencilla mecánica.

↓ Que no te gusten los juegos de baile, porque por lo demás...

8 **Valoración:** Si quieres probar algo nuevo, con este juego de habilidad lo pasarás genial.

### MULAN AVENTURA INTERACTIVA

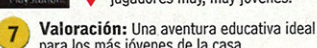
**Compañía:** Disney **Precio:** 6.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, R.



↑ Los niños aprenderán jugando con los personajes del film.



↓ Exclusivamente destinado a jugadores muy, muy jóvenes.



7 **Valoración:** Una aventura educativa ideal para los más jóvenes de la casa.

### PAC-MAN WORLD

**Compañía:** Namco **Precio:** 5.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Reencontrarse con uno de los personajes clásicos del videojuego.

↓ Pese a sus modos de juego, resulta un poco sosete.

5 **Valoración:** Recomendado para mitómanos y aquellos que quieran conocer a este clásico.

### RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR

**Compañía:** GTI **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-3 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, MT



↑ Una buena conversión de la máquina e ideal para jugar acompañado.

↓ Se hace repetitivo, sobre todo jugando solos.

5 **Valoración:** Ejercer de Godzilla para destruir la ciudad sólo es divertido en compañía de amigos.

### SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK

**Compañía:** Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, MT.



↑ Las variadas pruebas de habilidad y el sentido del humor South Park.

↓ Que no esté traducido, y sus eternos tiempos de carga.

6 **Valoración:** Un título ideal para disfrutar en compañía de 3 amigos que además sepan inglés.

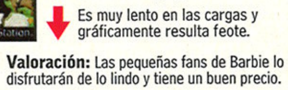
### BARBIE: RACE&RIDE

**Compañía:** Sony **Precio:** 3.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Está doblado al castellano y tiene muchos minijuegos.

↓ Es muy lento en las cargas y gráficamente resulta feote.



5 **Valoración:** Las pequeñas fans de Barbie lo disfrutarán de lo lindo y tiene un buen precio.

### CAPCOM GENERATIONS

**Compañía:** Capcom **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-2
**Idioma:** Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ Cuatro CD´s con 14 de los mejores clásicos de Capcom.

↓ Algunos juegos son sosos. Que no te gusten los clásicos.

7 **Valoración:** Pese a los años, algunos de estos juegos siguen siendo divertidísimos.



### POINT BLANK 2

**Compañía:** Namco **Precio:** 6.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-8 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, P.



↑ Un juego de pistola de simpático planteamiento.

↓ Jugando solo no es tan divertido. La sencillez de algunas pruebas.

7 **Valoración:** Gracias a su desenfadado aspecto, puede disfrutarlo toda la familia.

### RISING ZAN

**Compañía:** Agetec **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Es divertido y simpaticón gracias a sus sencilla mecánica.

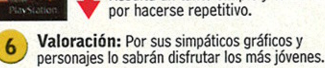
↓ Técnicamente es feote y los escenarios son repetitivos.

6 **Valoración:** Es un juego fácil y entretenido, lo que a la larga lo hace monótono.

### T´AI-FU

**Compañía:** Activision **Precio:** 7.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS.





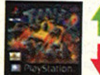
↑ Simpático beat'em up para los más pequeños.

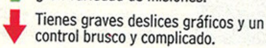
↓ Resulta un tanto simple y termina por hacerse repetitivo.

6 **Valoración:** Por sus simpáticos gráficos y personajes lo sabrán disfrutar los más jóvenes.

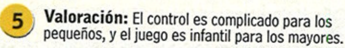
## TINY TANK

**Compañía:** Sony **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.





↑ Este tanquecito debe cumplir una gran variedad de misiones.
↓ Tienes graves deslices gráficos y un control brusco y complicado.



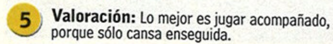
5 **Valoración:** El control es complicado para los pequeños, y el juego es infantil para los mayores.

## TRAP RUNNER

**Compañía:** Konami **Precio:** 7.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Resulta original tener que perseguir al rival por amplios escenarios.
↓ Es demasiado corto y muy repetitivo.



5 **Valoración:** Lo mejor es jugar acompañado, porque sólo cansa enseguida.

## TIME CRISIS (PLATINUM)

**Compañía:** Namco **Precio:** 3.490 ptas. **jug:** 1
**Idioma:** Inglés **Periféricos:** MC, P.



↑ Una perfecta conversión de la recreativa, y además con extras.
↓ Cuando ya te conoces el recorrido, pierde interés.

8 **Valoración:** Un juego de pistola muy bueno que enganchará a los seguidores del género.



## TRUE PINBALL (PLATINUM)

**Compañía:** Ocean **Precio:** 3.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC.



↑ Cuatro mesas a cual más divertidas y a un buen precio.
↓ No es demasiado realista y alguna mesa flojea.

7 **Valoración:** Se deja jugar a las mil maravillas y resulta realmente divertido.

## WORMS ´PINBALL

**Compañía:** Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Simpático y divertido pinballs basado en *Worms*.
↓ La perspectiva y el scroll no son del todo fiables.

5 **Valoración:** Aunque es un buen pinball, en este terreno hay cosas mejores.

## UN JAMMER LAMMY

**Compañía:** Sony **Precio:** 6.990 ptas. **jug:** 1-2
**Idioma:** Castellano **Periféricos:** MC, DS.

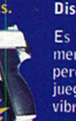
↑ Es un divertidísimo juego musical. Su simpatía y sus melodías.
↓ Que no esté doblado. Echamos en falta más canciones.

7 **Valoración:** Es junto a *Bust A Groove*, el mejor juego musical que podéis encontrar.

## AVENGER PRO

**Distribuidora:** Ardistel **Precio:** 7.990 ptas.

Con un aspecto muy similar al de la G-Com, ésta es la mejor pistola actual. Tiene un diseño muy atractivo y aúna las virtudes de todas las demás pistolas.



E **Valoración:** La mejor compra que podemos hacer, tanto por calidad como por precio.

## G-CON NAMCO

**Distribuidora:** Sony **Precio:** 6.990 ptas.

Es la pistola más fiable del mercado y la de mejor calidad, pero sólo compatible con los juegos de Namco y carece de vibración, retroceso o pedal.

MB **Valoración:** Pese a su calidad y fiabilidad, el hecho de no ser compatible con todos los juegos le hace perder enteros.

## PK7 LIGHT GUN

**Distribuidora:** Nostromo **Precio:** 4.990 ptas.

Pequeña, fiable y manejable, incluye sistema de vibración, un botón que simula los efectos del pedal y otro para armas especiales. Es compatible con todos los juegos.

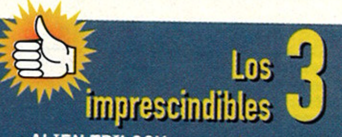
B **Valoración:** Una excelente relación calidad precio, para una pistola manejable, de gran precisión y con múltiples opciones.

## PREDATOR 2

**Distribuidora:** Nostromo **Precio:** 8.990 ptas.

Es voluminosa, de aspecto espectacular y compatible con todos los juegos e incluye unas mirillas telescópicas para poder apuntar mejor y un pedal.

B **Valoración:** La mirilla no ayuda mucho y el peso de la pistola es elevado, por lo que termina por cansar. Además, no es muy fiable.





## ACE COMBAT 3

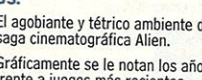
**Compañía:** Namco **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, AJ.

↑ Gráficamente es el mejor de la serie y mantiene la misma jugabilidad.
↓ El desarrollo de las misiones es muy parecido al de la entrega anterior.

7 **Valoración:** Este mata-mata con aspecto de simulador es el mejor, aunque poco original.

## ALIEN TRILOGY (PLATINUM)

**Compañía:** Acclaim **Precio:** 3.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.



↑ El agobiante y tétrico ambiente de la saga cinematográfica Alien.
↓ Gráficamente se le notan los años frente a juegos más recientes.

9 **Valoración:** Extenso shoot´em up subjetivo, que recoge lo mejor de las tres películas.

## ASTEROIDS

**Compañía:** Activision **Precio:** 5.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS.

↑ Mantiene la jugabilidad clásica, pero con atractivas novedades.
↓ A la larga se acaba tornando sumamente repetitivo.

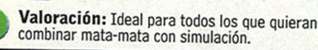
6 **Valoración:** La nueva versión de este clásico intemporal es ideal para los más "carrozas".

## COLONY WARS: VENGEANCE

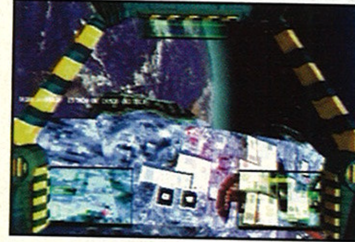
**Compañía:** Psygnosis **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1
**Idioma:** Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Su aire de simulador con jugabilidad de arcade.
↓ Pese a su ajustado control, resulta realmente difícil.



8 **Valoración:** Ideal para todos los que quieran combinar mata-mata con simulación.

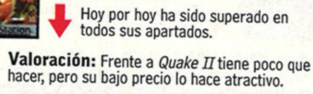


## DOOM (PLATINUM)

**Compañía:** Midway **Precio:** 3.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC.







↑ Fue el primer mito de los shoot´em ups subjetivos.
↓ Hoy por hoy ha sido superado en todos sus apartados.

6 **Valoración:** Frente a *Quake II* tiene poco que hacer, pero su bajo precio lo hace atractivo.

## MILLENIUM SOLDIER

**Compañía:** Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.

↑ Su clásica jugabilidad y los cuidados gráficos.
↓ Las excesivas explosiones dificultan a menudo la visibilidad.

6 **Valoración:** Pese a ser un juego nuevo, recuerda mucho a los clásicos. Poco innovador.

## G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE

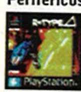
**Compañía:** Psygnosis **Precio:** 6.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.

↑ El aumento de naves controlables y el elevado número de armas.
↓ La mecánica de las misiones se vuelve muy repetitiva.

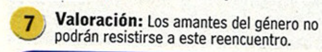
7 **Valoración:** Supera en todo a su antecesor. Es un buen mata-mata con toques de simulador.

## R-TYPE DELTA

**Compañía:** Irem **Precio:** 6.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Supone el regreso de uno de los mitos más importantes del género.
↓ No presenta demasiadas fases. Nos quedamos con ganas de más.



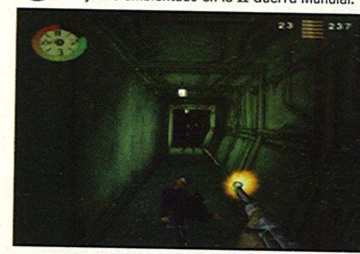
7 **Valoración:** Los amantes del género no podrán resistirse a este reencuentro.

## MEDAL OF HONOR

**Compañía:** EA **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-2
**Idioma:** Inglés **Periféricos:** MC, DS.

↑ La inteligencia artificial de los enemigos y la ambientación.
↓ Técnicamente queda por debajo de *Quake II*, el rey de los shoot´em ups.

9 **Valoración:** un fabuloso shoot´em up subjetivo ambientado en la II Guerra Mundial.



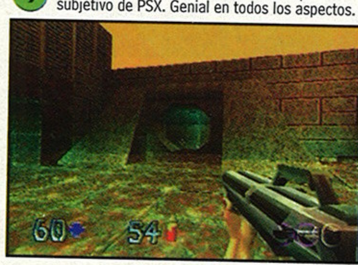
## QUAKE II

**Compañía:** Activision **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1-4
**Idioma:** Inglés **Periféricos:** MC, DS, MT.



↑ Tiene uno de los motores gráficos más sólidos de PlayStation.
↓ Sólo podemos reprocharle los molestos tiempos de carga.

9 **Valoración:** es el mejor shoot´em up subjetivo de PSX. Genial en todos los aspectos.



## SPACE DEBRIS

**Compañía:** Sony **Precio:** 7.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Las misiones están unidas por una atractiva historia.
↓ Además de resultar muy sencillito, tiene pocas fases.

5 **Valoración:** Un mata-mata demasiado simple en todos los aspectos.

## THE WAR OF THE WORLDS

**Compañía:** GTI **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Poder manejar muchos vehículos diferentes contra los marcianos.
↓ Es demasiado difícil y muy monótono a nivel gráfico.

5 **Valoración:** Recomendado para aquellos que disfruten con juegos tan largos como difíciles.

## DEVASTATOR

**Distribuidora:** Proein **Precio:** 4.595 ptas.

Es más pequeño que los demás, lo que no le resta calidad ni comodidad. Tiene la ventaja de contar con los botones colocados igual que en el pad.

MB **Valoración:** Es el joystick digital que ofrece la mejor relación calidad/precio y también es el menos aparatoso.

## PS DOMINATOR

**Distribuidora:** Nostromo **Precio:** 6.990 ptas.

Es compatible con todos los sistemas, incluido NeGcon, y ofrece un reducido tamaño y una calidad soberbia. Es ideal para los shoot'em ups y simuladores de vuelo.

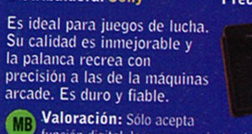
E **Valoración:** No es tan espectacular como el Analog Stik, aunque cumple con creces.

## ANALOG STICK

**Distribuidora:** Sony **Precio:** 9.990 ptas.

Es compatible con analógico y digital. Ofrece un inmejorable control en simuladores de vuelo, aunque se adapta a cualquier tipo de juego.

E **Valoración:** Tiene un alto precio, pero lo cierto es que sus opciones y calidad merecen la pena. Especialmente para shoot'em ups.



## ARCADE STICK NAMCO

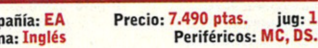
**Distribuidora:** Sony **Precio:** 9.490 ptas.

Es ideal para juegos de lucha. Su calidad es inmejorable y la palanca recrea con precisión a las de las máquinas arcade. Es duro y fiable.

MB **Valoración:** Sólo acepta función digital, lo que para ciertos juegos es un problema. Eso sí, para juegos de lucha es el mejor.

## Los 5 imprescindibles

- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 2 (Platinum)
- SILENT HILL
- SOUL REAVER
- TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION



## 007 EL MAÑANA NUNCA MUERE

**Compañía:** EA **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1
**Idioma:** Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ La gran variedad de situaciones basadas en las películas de Bond.
↓ Se puede asemejar demasiado a *Syphon Filter*, aunque no en duración.

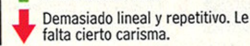
8 **Valoración:** Una opción fenomenal para los que busquen acción, aventura y mucha variedad.



## AKUJI THE HEARTLESS

**Compañía:** Eidos **Precio:** 8.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.





↑ Gran calidad gráfica y estupenda ambientación vudú.
↓ Demasiado lineal y repetitivo. Le falta cierto carisma.



7 **Valoración:** Estilo *Tomb Raider*, pero sin grandes retos de inteligencia y habilidad.

## MEDIEVIL (PLATINUM)

**Compañía:** Sony **Precio:** 3.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Gráficos brillantes, situaciones variadas y divertido argumento.
↓ Aunque es largo no resulta demasiado difícil.

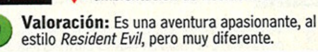
8 **Valoración:** Una estupenda aventura que sabe gustar a todo tipo de usuarios.

## DINO CRISIS

**Compañía:** Capcom **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1
**Idioma:** Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ La variedad de los puzzles y el diseño de los dinosaurios.
↓ No llega a alcanzar el clímax ni la ambientación de *Resident Evil*.



9 **Valoración:** Es una aventura apasionante, al estilo *Resident Evil*, pero muy diferente.

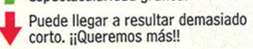


## METAL GEAR SOLID

**Compañía:** Konami **Precio:** 8.990 ptas. **jug:** 1
**Idioma:** Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Su original planteamiento y su espectacularidad gráfica.
↓ Puede llegar a resultar demasiado corto. ¡¡Queremos más!!



10 **Valoración:** Un juego único, imprescindible para los amantes de la aventura y la acción.



## MGS: SPECIAL MISSIONS

**Compañía:** Konami **Precio:** 3.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.

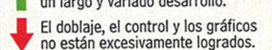


↑ Las nuevas 300 misiones de entrenamiento para Solid Snake.
↓ No tener *Metal Gear Solid* para poder disfrutarlo.

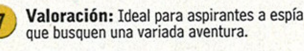
8 **Valoración:** Pensado para aquellos a los que *Metal Gear* les supo a poco. Y a buen precio.

## MISSION: IMPOSSIBLE

**Compañía:** Infogrames **Precio:** 7.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Fiel adaptación de la película. Tiene un largo y variado desarrollo.
↓ El doblaje, el control y los gráficos no están excesivamente logrados.



7 **Valoración:** Ideal para aspirantes a espía que busquen una variada aventura.

## RESIDENT EVIL (PLATINUM)

**Compañía:** Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC.



↑ Es más largo y difícil que sus secuelas. Su ambientación.
↓ Si has jugado a la segunda parte, los gráficos te decepcionarán.

8 **Valoración:** Técnicamente no puede compararse a *RE2*, pero es más completo.

## SHADOWMAN

**Compañía:** Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Una ambientación muy conseguida y una historia muy trabajada. Es largo.
↓ Gráficamente queda por detrás de aventuras semejantes.

8 **Valoración:** Es una aventura larguísima, original y distinta. Y muy, muy tétrica.

## EPI. 1- AMENAZA FANTASMA

**Compañía:** Lucas Arts **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.



↑ La fiel adaptación del ambiente y argumento de la película.
↓ El desarrollo es muy lineal. Y el sistema de cámaras engaña.

8 **Valoración:** Ideal para todos los seguidores de la saga galáctica. Es tan largo como difícil.

## RESIDENT EVIL 2 (PLAT.)

**Compañía:** Capcom **Precio:** 4.490 ptas. **jug:** 1
**Idioma:** Castellano **Periféricos:** MC.



↑ Gráficos geniales, absorbente desarrollo e inigualable ambientación.
↓ Pese a sus muchos secretos, puede hacerse algo corto.

10 **Valoración:** Sorprende y engancha desde el primer momento. Un Platinum imprescindible.



## SYPHON FILTER

**Compañía:** 989 Studios **Precio:** 7.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Muchísima acción, ritmo trepidante, montones de armas...
↓ Las animaciones y el control: al principio cuesta acostumbrarse.

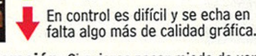
9 **Valoración:** Si tienes 18 años y piensas que *Metal Gear* tenía poca acción, este es tu juego.

## SILENT HILL

**Compañía:** Konami **Precio:** 8.990 ptas. **jug:** 1
**Idioma:** Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ La esotérica trama en la que nos sumerge. Su ambientación.
↓ En control es difícil y se echa en falta algo más de calidad gráfica.



9 **Valoración:** Si quieres pasar miedo de verdad y disfrutar de una aventura única, no lo dudes.



## SOUL REAVER

**Compañía:** Eidos **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1
**Idioma:** Castellano **Periféricos:** MC, DS.





↑ Su soberbio doblaje, su envolvente historia, los gráficos...
↓ Resulta difícil hacerse con el control del personaje. El juego de cámaras.

10 **Valoración:** Si buscas una alternativa a la saga *Tomb Raider*, es una opción ineludible.



## TOMB RAIDER II (PLATINUM)

**Compañía:** Eidos **Precio:** 4.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC.



↑ Junto con la cuarta parte, es la mejor aventura de Lara.
↓ Que haya salido *Tomb Raider IV* le resta cierto interés.

10 **Valoración:** Un título del que te resultará imposible separarte hasta acabarlo. Genial.

## XENA: WARRIOR PRINCESS

**Compañía:** Universal **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Explosivo apartado gráfico que recrea a la perfección la serie.
↓ Por desgracia, los 24 niveles pueden hacerse demasiado cortos.

7 **Valoración:** Más acción y menos puzzles que un *TR*: ideal si prefieres luchar a pensar.



## TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION

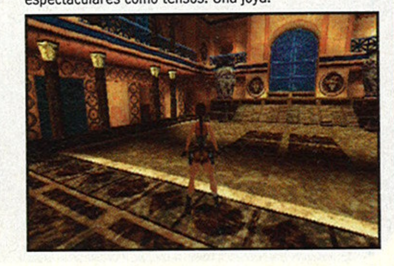
**Compañía:** Eidos **Precio:** 8.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano

↑ El mejor de la serie por gráficos, ambientación y desarrollo.
↓ Algún problemilla en las rutinas de colisión y los parpadeos.

10 **Valoración:** Un juego imprescindible que sabe atrapar obsesionar y y, sobre todo, divertir.

Este cuarto *Tomb Raider* ha sabido captar la agobiante atmósfera de la primera parte y revestirla con un apartado gráfico de lujo y lleno de detalles. Además, el argumento es casi una película, los puzzles son de verdad difíciles y los momentos de acción tan espectaculares como tensos. Una joya.





## PERFORMANCE

**Distribuidora:** Netac **Precio:** 1.900 ptas.

Era la más barata y fiable hasta la llegada de la tarjeta Mad Catz. Sigue siendo una oferta muy válida frente a la de Sony.






MB **Valoración:** No es la oferta más económica, pero sigue siendo una de las mejores.

## SONY

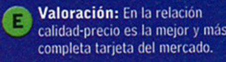
**Distribuidora:** Sony **Precio:** 2.100 ptas.

La tarjeta de Sony sigue siendo la más fiable del mercado. La reducción de su precio y la gama de colores la hacen aún más atractiva.

MB **Valoración:** Su único inconveniente es su capacidad: 15 bloques son pocos.

## BLAZE 4MB

**Distribuidora:** Ardistel **Precio:** 3.790 ptas.



Es una de las pocas tarjetas que ponen a nuestra disposición 60 bloques sin compresión de datos. Muy sencilla de manejar.



E **Valoración:** En la relación calidad-precio es la mejor y más completa tarjeta del mercado.

## MAD CATZ

**Distribuidora:** Proein **Precio:** 1.290 ptas.

Mad Catz presenta una tarjeta de 15 bloques de gran calidad, como la de Sony, pero a un precio muchísimo más bajo.

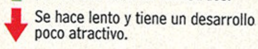
E **Valoración:** Una tarjeta de la que te puedes fiar, y además con un precio muy ajustado.



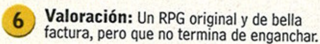
**Los 3 imprescindibles**
- FINAL FANTASY VIII
- SHADOW MADNESS
- WILD ARMS

## JADE COCOON
**Compañía:** Crave **Precio:** 8.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.





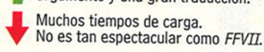
↑ Su gran calidad gráfica y la posibilidad de criar monstruos.
↓ Se hace lento y tiene un desarrollo poco atractivo.



6 **Valoración:** Un RPG original y de bella factura, pero que no termina de enganchar.

## SHADOW MADNESS
**Compañía:** Crave/Sony **Precio:** 7.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.





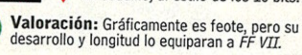
↑ Gráficos estilo *FFVII*, una buen argumento y una gran traducción.
↓ Muchos tiempos de carga. No es tan espectacular como *FFVII.*

8 **Valoración:** Ideal para los que busquen un RPG estilo *Final Fantasy*, pero más sencillo.

## WILD ARMS
**Compañía:** Sony **Precio:** 6.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC.



↑ Su larguísima duración y su enfoque tipo *Final Fantasy.*
↓ A nivel gráfico a quedado un poco atrasadillo, al estilo de los 16 bits.



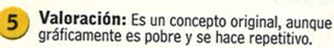
8 **Valoración:** Gráficamente es feote, pero su desarrollo y longitud lo equiparan a *FF VII.*

## KURUSHI FINAL
**Compañía:** Sony **Precio:** 6.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.



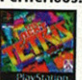


↑ La progresiva dificultad invita a seguir jugando.
↓ Pese a que tiene muchos modos de juego, es muy monótono.



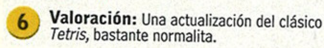
5 **Valoración:** Es un concepto original, aunque gráficamente es pobre y se hace repetitivo.

## THE NEXT TETRIS
**Compañía:** T&E Soft **Precio:** 8.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC.





↑ Una nueva versión del clásico *Tetris* con la jugabilidad de siempre.
↓ No aporta nada interesante a otras versiones más innovadoras.



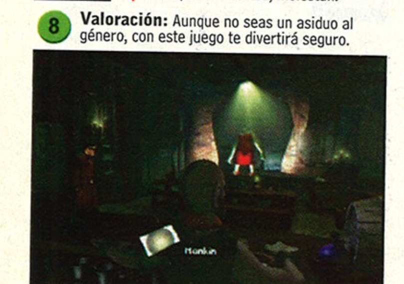
6 **Valoración:** Una actualización del clásico *Tetris,* bastante normalita.

## DISCWORLD NOIR
**Compañía:** Eidos **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1
**Idioma:** Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Buena calidad gráfica, un argumento divertido y, además, fácil de jugar.
↓ Muchos tiempos de carga que, aunque son cortos, molestan.

8 **Valoración:** Aunque no seas un asiduo al género, con este juego te divertirá seguro.



## FINAL FANTASY VII (PLAT.)
**Compañía:** Square **Precio:** 3.490 ptas. **jug:** 1
**Idioma:** Castellano **Periféricos:** MC.



↑ El inolvidable argumento, la cantidad de horas de juego y secretos...
↓ Los fallos en la traducción y la dificultad de algunas situaciones.

10 **Valoración:** Hasta la llegada del octavo capítulo era el mejor juego de Rol.



## THE GRANSTREAM SAGA
**Compañía:** Sony **Precio:** 5.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS.



↑ La libertad de movimientos en los combates y los entornos 3D.
↓ Su desarrollo resulta muy lineal y, para colmo, es muy corto.

7 **Valoración:** Aunque aporta unas cuantas ideas nuevas, ahora no deja de ser uno más.

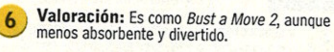


**Los 3 imprescindibles**
- BUST-A-MOVE 2
- DEVIL DICE
- TETRIS PLUS

## POP N' POP
**Compañía:** Virgin **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Muchos modos de juego y no menos niveles para superar.
↓ Es demasiado parecido a *Bust A Move 2.*



6 **Valoración:** Es como *Bust a Move 2,* aunque menos absorbente y divertido.

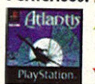
## WORMS ARMAGEDDON
**Compañía:** Team 17 **Precio:** 8.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS.

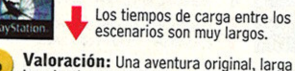


↑ Su adictiva mecánica y el humor de todas las situaciones.
↓ Es muy difícil apuntar bien, pero la consola no falla nunca.

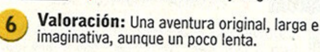
7 **Valoración:** Es un juego que se hace irresistible jugando con más amigos.

## ATLANTIS
**Compañía:** Cryo **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, R.





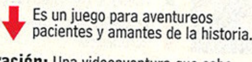
↑ El argumento y la elevada calidad de sus escenarios.
↓ Los tiempos de carga entre los escenarios son muy largos.



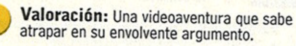
6 **Valoración:** Una aventura original, larga e imaginativa, aunque un poco lenta.

## CHINA
**Compañía:** Cryo **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, R.





↑ En la línea de *Atlantis*, pero más rápido.
↓ Es un juego para aventureos pacientes y amantes de la historia.

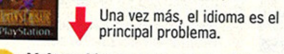


6 **Valoración:** Una videoaventura que sabe atrapar en su envolvente argumento.

## GUARDIAN'S CRUSADE
**Compañía:** Activision **Precio:** 8.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Poder adiestrar de distintas formas a nuestra mascota protectora.
↓ Una vez más, el idioma es el principal problema.



6 **Valoración:** Aunque a nivel gráfico resulta sosete, su desarrollo es de los que enganchan.

## BLAZE & BLADE
**Compañía:** T&E Soft **Precio:** 8.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, MT.





↑ Es el único juego de Rol que podemos disfrutar con 3 amigos.
↓ No está traducido, y gráficamente es un poco pobretón.

6 **Valoración:** Modesto juego de Rol que sólo destaca por sus posibilidades multijugador.

## FINAL FANTASY VIII
**Compañía:** Square **Precio:** 9.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano



↑ Es una obra de arte, tanto por el argumento como por sus gráficos.
↓ El sistema de combates por turnos resulta un tanto desequilibrado.

10 **Valoración:** El mejor juego de Rol que puedes encontrar: largo, cautivador, impresionante ...






La nueva joya de Square rompe los esquemas en todos los apartados. Su insuperable apartado gráfico, su no menos conmovedora banda sonora, sus incontables secretos y horas de juego y su inimitable argumento consiguen dar forma al juego de Rol más largo e impactante de la historia. Hazte con él YA.

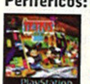


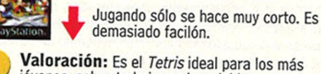
## DEVIL DICE
**Compañía:** Sony **Precio:** 6.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT.

↑ Sabe hacerse adictivo a más no poder, ya sea solo o acompañado.
↓ Al principio cuesta hacerse con el concepto del juego.

6 **Valoración:** Tan original como complicado. Ideal para quien guste de "comerse el tarro".

## TETRIS UN MÁGICO DESAFÍO
**Compañía:** Sony **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.





↑ Personajes Disney y la jugabilidad clásica de *Tetris*: irresistible.
↓ Jugando sólo se hace muy corto. Es demasiado facilón.

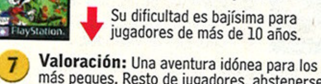
7 **Valoración:** Es el *Tetris* ideal para los más jóvenes, sobre todo jugando a dobles.



**Los 3 imprescindibles**
- AMERZONE
- ATLANTIS
- DISCWORLD NOIR

## BUSTER Y LAS HABICHUELAS MÁGICAS
**Compañía:** Sony **Precio:** 6.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.

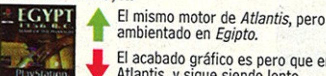




↑ Las divertidas situaciones en las que se meten los protagonistas.
↓ Su dificultad es bajísima para jugadores de más de 10 años.

7 **Valoración:** Una aventura idónea para los más peques. Resto de jugadores, abstenerse.

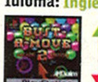
## EGYPTO 1156 B.C.
**Compañía:** Cryo **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, R.



↑ El mismo motor de *Atlantis*, pero ambientado en *Egipto.*
↓ El acabado gráfico es pero que en Atlantis, y sigue siendo lento.

5 **Valoración:** Sólo recomendable para los que estén curtidos en estas lides y sean pacientes.

## BUST-A-MOVE 2 (PLAT.)
**Compañía:** Acclaim **Precio:** 3.990 ptas. **jug:** 1-2
**Idioma:** Inglés **Periféricos:** MC.



↑ Se hace muy adictivo, y tiene muchos modos de juego.
↓ Jugando solo se acaba relativamente pronto.

9 **Valoración:** Es el clásico "revienta pompas", altamente adictivo y con un precio muy bajo.



## AMERZONE
**Compañía:** Microids **Precio:** 4.490 ptas. **jug:** 1
**Idioma:** Castellano **Periféricos:** MC, R, DS.



↑ Un gran doblaje, una excelente historia y puzzles muy cerebrales.
↓ Los tiempos de carga resultan bastante lentos.

7 **Valoración:** Combina un argumento adictivo con unos gráficos preciosos. Una gran opción.



## THE X-FILES
**Compañía:** Sony **Precio:** 7.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, R.



↑ Tiene la misma apariencia que un episodio de la serie.
↓ Si no te gusta la serie, este juego carece de atractivo.

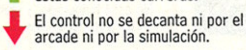
6 **Valoración:** Se hace muy lento a la hora de jugar. Especial para seguidores de la serie.

## 24 HORAS DE LE MANS

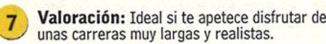
**Compañía:** Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, V.



- ↑ Muy realista en el planteamiento de estas conocidas carreras.
- ↓ El control no se decanta ni por el arcade ni por la simulación.

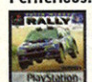


**7 Valoración:** Ideal si te apetece disfrutar de unas carreras muy largas y realistas.

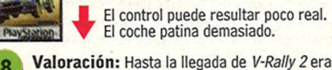


## COLIN McRAE RALLY (PLAT.)

**Compañía:** Codemasters **Precio:** 4.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, V.



- ↑ La variedad de países y tramos que presenta el juego.
- ↓ El control puede resultar poco real. El coche patina demasiado.



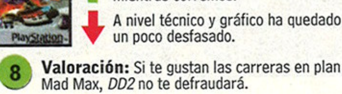
**8 Valoración:** Hasta la llegada de *V-Rally 2* era el mejor simulador del mercado.

## DESTRUCTION DERBY 2 (PLAT.)

**Compañía:** Psygnosis **Precio:** 3.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC.



- ↑ Poder destruir a los otros coches mientras corremos.
- ↓ A nivel técnico y gráfico ha quedado un poco desfasado.



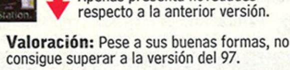
**8 Valoración:** Si te gustan las carreras en plan Mad Max, *DD2* no te defraudará.

## FORMULA 1 '99

**Compañía:** Psygnosis **Precio:** 7.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, V.



- ↑ Mantiene la jugabilidad de la saga, y sigue siendo muy espectacular.
- ↓ Apenas presenta novedades respecto a la anterior versión.



**7 Valoración:** Pese a sus buenas formas, no consigue superar a la versión del 97.

## BOMBERMAN FANTASY RACING

**Compañía:** Hudson **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, MT.



- ↑ Simpáticas, divertidas y alocadas carreras con los héroes *Bomberman.*
- ↓ Para los más mayores puede resultar excesivamente soso.

**5 Valoración:** Un arcade de carreras ideal para los más pequeños.

## CRASH TEAM RACING

**Compañía:** Sony **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1-4
**Idioma:** Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT, V.



- ↑ Preciosos circuitos, acertado control y una extensa duración.
- ↓ Que no te gusten los juegos de carreras con Karts.

**8 Valoración:** Un divertidísimo arcade de carreras que sabe divertir a todo el mundo.



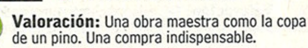


## GRAN TURISMO (PLAT.)

**Compañía:** Sony **Precio:** 3.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, V.



- ↑ Es el más realista, completo y jugable de todo el catálogo de PSX.
- ↓ La cercana aparición de su secuela le resta algo de interés.



**10 Valoración:** Una obra maestra como la copa de un pino. Una compra indispensable.

## CARMAGEDDON

**Compañía:** SCI **Precio:** 7.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, V.



- ↑ Es muy, muy largo... y acaba "picando" bastante.
- ↓ Un control difícil. Además es imposible limitarse a correr.

**6 Valoración:** Más que correr, el juego se centra en atropellar zombies y destruir coches.

## DEMOLITION RACER

**Compañía:** Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, V.

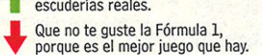


- ↑ Carreras donde, además de correr, hay que destrozar a los rivales.
- ↓ No tarda en hacerse monótono y gráficamente podría ser mejor.

**5 Valoración:** Es la misma idea de *Destruction Derby* y éste último es mucho mejor.

## FORMULA 1 '97 (PLATINUM)

**Compañía:** Psygnosis **Precio:** 3.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, V.



- ↑ Están presentes todos los circuitos y escuderías reales.
- ↓ Que no te guste la Fórmula 1, porque es el mejor juego que hay.

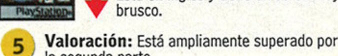
**9 Valoración:** Es el más completo de toda la saga de Psygnosis, pero, claro, sin actualizar.

## GRAN THEFT AUTO (PLAT.)

**Compañía:** Take2/DMA **Precio:** 3.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, MA.



- ↑ Poder robar cualquier coche.Es largo y variado.
- ↓ Está en inglés y tiene un scroll muy brusco.



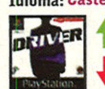
**5 Valoración:** Está ampliamente superado por la segunda parte.

## Los 5 imprescindibles

- CRASH TEAM RACING
- COLIN MCRAE RALLY (PLATINUM)
- DRIVER
- GRAN TURISMO 2
- V-RALLY 2

## DRIVER

**Compañía:** GTI **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1
**Idioma:** Castellano **Periféricos:** MC, DS, V.



- ↑ El sobresaliente apartado gráfico, el control del vehículo, el doblaje.
- ↓ Aunque acaba siendo un poco repetitivo, no llega a cansar.

**9 Valoración:** Es un juego muy original, altamente adictivo y jugable. Cómpratelo ya.



## GRAN TURISMO 2

**Compañía:** Sony **Precio:** 8.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano

- ↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas de carné...
- ↓ Algún problemilla con el popping, pero totalmente perdonable.

**10 Valoración:** Un título imprescindible para los amantes de la velocidad. Una auténtica joya.

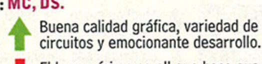
La secuela de *Gran Turismo* no podía ser mejor: muchos más coches reales, más circuitos, más pruebas para obtener licencia ... en fin un cúmulo de mejoras que se ven respaldadas por la inclusión de un fabuloso modo de Rally y carreras de larga duración. *Gran Turismo 2* es, en suma, una verdadera obra maestra.

## JET RIDER 3

**Compañía:** Sony **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.



- ↑ Buena calidad gráfica, variedad de circuitos y emocionante desarrollo.
- ↓ El brusquísimo scroll que hace que las carreras sean mareantes.



**6 Valoración:** Si eres capaz de perdonarle la busquedad de scroll, sabrás disfrutar con él.

## MICROMACHINES V3

**Compañía:** Codemasters **Precio:** 4.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-8 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, MT.





- ↑ Los circuitos, que recrean lugares tan curiosos como la cocina.
- ↓ Es antiguo, y se nota, pero es totalmente perdonable.

**7 Valoración:** Un divertidísimo arcade de velocidad con coches en miniatura.

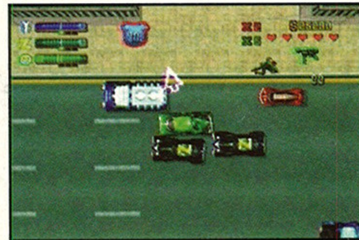
## GTA 2

**Compañía:** Take2/DMA **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1
**Idioma:** Castellano **Periféricos:** MC, DS, MA.



- ↑ Largo, variado, divertido. Poder conducir cualquier coche.
- ↓ Es un juego violento y bastante sosote a nivel gráfico.

**7 Valoración:** No tiene el enfoque realista de *Driver*, aunque sí más opciones y alternativas.



## MÓNACO GRAND PRIX 2

**Compañía:** Ubi Soft **Precio:** 6.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, V.

- ↑ El circuito de Mónaco, que es idéntico al real.
- ↓ Gráficamente no es tan explosivo como *F1 '97*, y no tiene licencia.

**7 Valoración:** Es un duro competidor para la saga *F1 '97*, al que no iguala por poco.

## NASCAR 2000

**Compañía:** EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS.

- ↑ Refleja fielmente ese espectáculo americano de las carreras Nascar.
- ↓ Circuitos muy simples y tiene escasa sensación de velocidad.

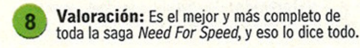
**5 Valoración:** Teniendo juegos como *Gran Turismo 2*, *Nascar 2000* no te aportará nada.

## NEED FOR SPEED IV

**Compañía:** Electronic Arts **Precio:** 7.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, V.



- ↑ Los variados modos de juego, y en especial, el llamado persecución.
- ↓ Los coches siguen sin deformarse ni abollarse con las colisiones.



**8 Valoración:** Es el mejor y más completo de toda la saga *Need For Speed*, y eso lo dice todo.

## RENEGADE RACERS

**Compañía:** Virgin **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.



- ↑ Un simpático y divertido arcade de carreras de corte *Speed Freaks.*
- ↓ Es una pena que no haya más variedad de circuitos y vehículos.

**7 Valoración:** No supera a Crash Team Racing, pero es muy divertido y sabe enganchar.

## RIDGE RACER TYPE 4

**Compañía:** Namco **Precio:** 8.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, NG.

- ↑ El motor gráfico es muy sólido. Tiene un gran número de coches.
- ↓ Se echan en falta coches reales y más circuitos.

**9 Valoración:** Supone la culminación de una saga de conducción mítica.

## ROLLCAGE

**Compañía:** Psygnosis **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.

- ↑ Las armas que podemos recoger para abrirnos paso en el carrera.
- ↓ Es fácil perder la orientación con los giros y los vuelcos de los coches.

**6 Valoración:** Un arcade futurista, muy bien realizado y rápido, aunque un poco alocado.

## SLED STORM

**Compañía:** Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, MT.



- ↑ Es el primer título que nos permite conducir motos de nieve.
- ↓ El rebuscado sistema para realizar acrobacias.

**6 Valoración:** Participa en un divertido torneo de SnowCross realizando acrobacias.

## SOUTH PARK RALLY

**Compañía:** Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, MT.



- ↑ Un simpático arcade de carreras con los personajes de la serie.
- ↓ No llega al nivel técnico de otros arcades parecidos.

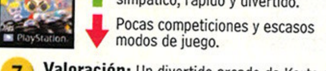
**6 Valoración:** Muy simpático y divertido, especial para seguidores de la serie de TV.

## SPEED FREAKS

**Compañía:** Sony **Precio:** 7.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT.



↑ Sin ser fácil, se deja jugar. Es simpático, rápido y divertido.
↓ Pocas competiciones y escasos modos de juego.



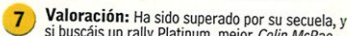
7 **Valoración:** Un divertido arcade de Karts que ha sido superado por *Crash Team Racing*.

## V-RALLY (PLATINUM)

**Compañía:** Infogrames **Precio:** 4.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, V.



↑ Pese a tiempo transcurrido sigue siendo espectacular y divertido.
↓ La continua y exageradas colisiones rompen el ritmo de la carrera.



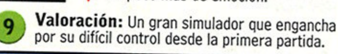
7 **Valoración:** Ha sido superado por su secuela, y si buscáis un rally Platinum, mejor *Colin McRae*.

## V-RALLY 2

**Compañía:** Infogrames **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1-2
**Idioma:** Inglés **Periféricos:** MC, DS, V.



↑ Sus numerosos tramos y modos de juego. El sencillo editor de circuitos.
↓ No está traducido, y se echa en falta un poco más de emoción.



9 **Valoración:** Un gran simulador que engancha por su difícil control desde la primera partida.



## TOCA TOURING CAR 2

**Compañía:** Codemasters **Precio:** 8.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, V.



↑ Tiene un control y un apartado gráfico muy realista.
↓ No transmite una sensación de velocidad demasiado elevada.

7 **Valoración:** Pone a nuestra disposición todos los vehículos y circuitos de la competición real.

## WIPEOUT 2097 (PLAT.)

**Compañía:** Psygnosis **Precio:** 3.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, LC.



↑ El aumento de armas y circuitos respecto a su antecesor.
↓ Queda eclipsado por la tercera parte que es mejor en todos los aspectos.

7 **Valoración:** Aunque es más completo que su antecesor, no deja de ser una actualización.

## WIP3OUT

**Compañía:** Psygnosis **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1-2
**Idioma:** Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ La increíble sensación de velocidad que llega a transmitir.
↓ La elevada dificultad de algunos circuitos y competiciones.

8 **Valoración:** *Wip3out* es un paso de gigante dentro de la futurista saga de Psygnosis.



## ACT. LABS RS RACING

**Distribuidora:** Nostromo **Precio:** 19.900 ptas.

Gracias a un sistema de cartuchos puede ser compatible con cualquier consola o PC. Es sólido, realista y fiable.



MB **Valoración:** Una excelente calidad y compatibilidad total. Eso sí, es caro.

## FERRARI SHOCK 2

**Distribuidora:** Guillemot **Precio:** 10.990 ptas.

Avalado por la experiencia de Guillemot y la calidad de Ferrari, es un gran volante, sólido y realista y con vibración. Compatible con todos los juegos.

E **Valoración:** De los más sólidos y realistas. Un gran volante a un gran precio.

## FORMULA RACE PRO

**Distribuidora:** Nostromo **Precio:** 16.990 ptas.

Es realista y sólido, de excelente calidad y robustez, aunque no vibra. Tiene palanca y pedales. Admite control digital y analógico.

MB **Valoración:** Su principal virtud es la inmensa sensación de realismo que transmite.

## TOP DRIVE 2

**Distribuidora:** Nostromo **Precio:** 12.990 ptas.

Tiene un tacto exquisito, un perfecto sistema de vibración y la opción de modificar la sensibilidad. Es compatible con todos los modos: digital, analógico y NegCon.

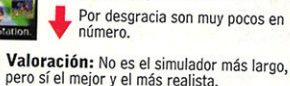
E **Valoración:** Un volante casi perfecto en todo y compatible con todo.

## ALL STAR TENNIS '99

**Compañía:** Ubi Soft **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT.




↑ Pone a nuestra disposición unos cuantos jugadores reales.
↓ Por desgracia son muy pocos en número.



8 **Valoración:** No es el simulador más largo, pero sí el mejor y el más realista.

## ANNA KOURNIKOVA'S SCT

**Compañía:** Sony **Precio:** 6.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, MT.



↑ El simpático apartado gráfico y el modo de juego con bombas.
↓ Al principio, cuesta un poco hacerse con el ritmo del juego.

6 **Valoración:** Entretenido juego de tenis que no aspira a competir con simuladores "serios".

## COOLBOARDERS 2 (PLAT.)

**Compañía:** Sony **Precio:** 3.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Es tan espectacular como sencillo de manejar. Muy divertido.
↓ Que no te guste este deporte. La tercera parte es más completa.

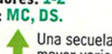
9 **Valoración:** Teniendo en cuenta su precio, es el mejor juego de snowboard para comprar.

## Los 5 imprescindibles

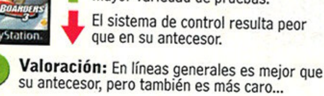
- ALL STAR TENNIS '99
- COOLBOARDERS 2 (PLATINUM)
- FIFA 2000
- KNOCKOUT KINGS 2000
- NBA LIVE 2000

## COOLBOARDERS 3

**Compañía:** Sony **Precio:** 7.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.


↑ Una secuela con mejores gráficos y mayor variedad de pruebas.
↓ El sistema de control resulta peor que en su antecesor.

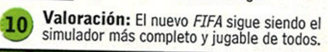
8 **Valoración:** En líneas generales es mejor que su antecesor, pero también es más caro...

## FIFA 2000

**Compañía:** Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-8 **Idioma:** Castellano



↑ La cantidad de opciones, modos de juego, equipos, torneos reales...
↓ Sin duda alguna, el parecido gráfico con la anterior entrega.



10 **Valoración:** El nuevo *FIFA* sigue siendo el simulador más completo y jugable de todos.

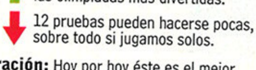


## INT. TRACK & FIELD 2

**Compañía:** Konami **Precio:** 8.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Inglés



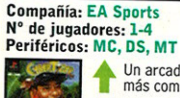
↑ Poder jugar con tres amigos más a las olimpiadas más divertidas.
↓ 12 pruebas pueden hacerse pocas, sobre todo si jugamos solos.



8 **Valoración:** Hoy por hoy éste es el mejor juegos de Olimpiadas que podéis encontrar.

## CYBER TIGER

**Compañía:** EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT



↑ Un arcade de golf muy jugable y más completo de lo que parece.
↓ El control es más difícil de los que sus infantiles gráficos sugieren.

6 **Valoración:** Si nos buscas un simulador de golf riguroso, con éste te lo pasarás en grande.

## KNOCKOUT KINGS 2000

**Compañía:** EA Sports **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-2
**Idioma:** Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ Impecable a nivel gráfico, muy jugable, espectacular...soberbio.
↓ Que no te guste el boxeo. Aún así deberías probarlo.

8 **Valoración:** Superando en todo a su antecesor, es el mejor juego de boxeo.



## FISHERMAN'S BAIT

**Compañía:** Konami **Precio:** 7.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Aprovecha fenomenalmente las posibilidades del Dual Shock.
↓ Requiere la misma paciencia y tranquilidad que la pesca real.

6 **Valoración:** Los amantes de la pesca por fin tienen un título a su medida. Los demás...

## ESTO ES FÚTBOL

**Compañía:** Sony **Precio:** 7.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-8 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT.



↑ Llegar a dominar su complejo sistema de control.
↓ Los rivales siempre utilizan los mismos recursos ofensivos.

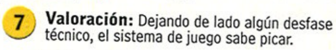
8 **Valoración:** Un gran simulador con un complejo control, ideal para jugar acompañado.

## MTV SPORTS: SNOWBOARDING

**Compañía:** THQ **Precio:** 8.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Su ajustado sistema de control sabe hacerse adictivo.
↓ Le falta variedad de pruebas y escenarios.



7 **Valoración:** Dejando de lado algún desfase técnico, el sistema de juego sabe picar.

## NBA BASKETBALL 2000

**Compañía:** Fox **Precio:** 8.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-8 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT



↑ Tiene un manejo sencillo y asequible y un buen ritmo de juego.
↓ Es más simple que *NBA Live 2000*, y con menos modos de juego.

7 **Valoración:** Si quieres jugar al basket sin complicarte demasiado la vida, éste es tu juego.

## NBA PRO '99

**Compañía:** Konami **Precio:** 7.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, MT.

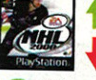


↑ Todos los jugadores de la NBA y excelentemente animados.
↓ El ritmo de juego termina resultando algo lento.

7 **Valoración:** Un gran juego de basket, que tiene en *NBA Live 2000* su principal rival.

## NHL 2000

**Compañía:** EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, MT.



↑ Rápido, de brillantes gráficos y soberbia jugabilidad.
↓ Que ya tengas alguna de las entregas anteriores.

8 **Valoración:** El mejor juego de hockey del momento, completo, largo y muy jugable.

## NO FEAR DOWNHILL

**Compañía:** Codemasters **Precio:** 8.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Poder montar en una Mountain Bike sin dejarnos los dientes...
↓ Tras unas cuantas partidas, acaba tornándose monótono.

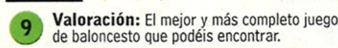
6 **Valoración:** Aunque original, lo cierto es que no resulta ni muy divertido, ni impactante.

### NBA LIVE 2000

**Compañía:** EA Sports **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-8
**Idioma:** Castellano **Periféricos:** MC, MT, DS.



↑ Espléndido, tanto por jugabilidad como por gráficos.
↓ Se parece mucho a la anterior entrega.



9 **Valoración:** El mejor y más completo juego de baloncesto que podéis encontrar.



### READY 2 RUMBLE BOXING

**Compañía:** Midway **Precio:** 7.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS.



↑ El aspecto de los boxeadores. Es muy fácil hacerse con el control.
↓ Los gráficos no están muy logrados y tiene un ritmo de juego muy lento.

5 **Valoración:** Para incondicionales del boxeo que huyan de la simulación rigurosa.

### UEFA STRIKER

**Compañía:** Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT.



↑ El Entrenamiento, con el que se pueden descubrir nuevos modos.
↓ Pocos equipos y que, además, tienen nombres falsos.

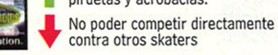
7 **Valoración:** Muy jugable y divertido. En opciones no llega a la altura de *FIFA 2000.*

### TONY HAWK'S SKATEBOARDING

**Compañía:** Activision **Precio:** 8.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS.



↑ La espectacularidad de todas las piruetas y acrobacias.
↓ No poder competir directamente contra otros skaters



8 **Valoración:** La primera incursión en el mundo del monopatín no podía ser mejor. Muy divertido.



**Los 3 imprescindibles**

- ABE'S ODDYSEE (PLATINUM)
- APE ESCAPE
- SPYRO 2

### TRICK'N SNOWBOARDER

**Compañía:** Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Es un juego de snow divertido y con muchos personajes ocultos.
↓ Tiene un control muy sencillo, por lo que se termina haciendo corto.

6 **Valoración:** Su sencillez de manejo no le permite colocarse a la altura de *CoolBoarders.*

### 40 WINS

**Compañía:** GTI **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.

↑ Buenos gráficos 3D para un juego simpático con algo de aventura.
↓ Puede resultar muy infantil para los jugadores más maduritos.

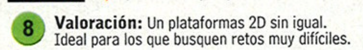
7 **Valoración:** Un plataformas ideal para los más jóvenes. Resulta muy variado y entretenido.

### ABE'S EXODDUS

**Compañía:** GTI **Precio:** 5.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC.



↑ Su soberbio apartado gráfico. La complejidad de los puzzles.
↓ Muy parecido a *Abe´s Oddysee* y, por lo tanto, muy difícil.



8 **Valoración:** Un plataformas 2D sin igual. Ideal para los que busquen retos muy difíciles.

### ABE'S ODDYSEE (PLAT.)

**Compañía:** GTI **Precio:** 3.990 ptas. **jug:** 1
**Idioma:** Castellano **Periféricos:** MC.



↑ Un precio irresistible para un juego que llega a enganchar de verdad.
↓ Que no te gusten los plataformas difíciles, ni pensar demasiado.

9 **Valoración:** El juego perfecto para todo aquel que disfrute con retos muy complejos.




### APE ESCAPE

**Compañía:** Sony **Precio:** 7.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.

↑ Su original planteamiento. El completo uso del Dual Shock.
↓ Las cámaras no ofrecen siempre la mejor perspectiva.

9 **Valoración:** Uno de los mejores y más originales plataformas 3D.

### ASTÉRIX

**Compañía:** Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.

↑ Su interesante mezcla de plataformas y estrategia.
↓ Tiene un control poco fiable. Gráficamente es algo pobre.

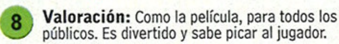
6 **Valoración:** Un plataformas entretenido, con pinceladas de estrategia tipo Risk.

### BICHOS

**Compañía:** Disney/Sony **Precio:** 7.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.



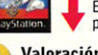
↑ Su parecido con la película. Es largo y difícil.
↓ Las cámaras entorpecen la jugabilidad.



8 **Valoración:** Como la película, para todos los públicos. Es divertido y sabe picar al jugador.

### BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO

**Compañía:** Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Es variado, largo y está plagado de situaciones curiosas.
↓ El control y las cámaras pueden ponernos en más de un apuro.

7 **Valoración:** Un plataformas 3D muy simpático, aunque técnicamente pierde.

### CRASH BANDICOOT 2 (PLAT.)

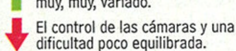
**Compañía:** Sony **Precio:** 3.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.

↑ Un plataformas original, largo, divertido y a buen precio.
↓ No es muy difícil y le supera ampliamente la tercera parte.

9 **Valoración:** Ideal para los amantes de las plataformas de corte tradicional y a buen precio.

### CROC 2

**Compañía:** Fox Interactive **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Largo, divertido y especialmente muy, muy, variado.
↓ El control de las cámaras y una dificultad poco equilibrada.

7 **Valoración:** Aunque menos original que *Ape Escape* o *Crash 3*, resulta igual de divertido.

### HEART OF DARKNESS (PLAT.)

**Compañía:** Infogrames **Precio:** 4.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC.



↑ Un plataformas de atractivos gráficos y variado desarrollo.
↓ Una vez terminado, no incita a volver a jugar.



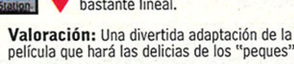
7 **Valoración:** Son plataformas inteligentes estilo *Abe*, pero mucho más asequibles.

### HERCULES

**Compañía:** Disney/Sony **Precio:** 3.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC.



↑ Su variado desarrollo y sus coloristas gráficos.
↓ Puede resultar muy infantil, fácil y bastante lineal.



6 **Valoración:** Una divertida adaptación de la película que hará las delicias de los "peques".

### GEX: DEEP COVER GECKO

**Compañía:** Crystal Dinamics **Precio:** 8.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Un plataformas 3D muy largo y lleno de sorpresas.
↓ Las cámaras a veces nos complican la vida en exceso.

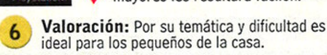
7 **Valoración:** Es largo y difícil y ofrece retos de habilidad e inteligencia. Una gran opción.

### LOS PITUFOS

**Compañía:** Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC.



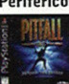
↑ Sus simpáticos héroes y sus coloristas escenarios.
↓ Un juego de corte infantil, que a los mayores les resultará facilón.



6 **Valoración:** Por su temática y dificultad es ideal para los pequeños de la casa.

### PITFALL 3D

**Compañía:** Activision **Precio:** 6.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC.



↑ Un plataformas pseudo 3D muy jugable y divertido.
↓ Se hace corto y gráficamente resulta un poco pobre.



6 **Valoración:** Un plataformas que busca la jugabilidad tradicional con gráficos 3D.

### SPYRO 2

**Compañía:** Sony **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1
**Idioma:** Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Muy bonito, largo y plagado de sorpresas.
↓ Su look infantil puede echar para atrás a los más talluditos.

8 **Valoración:** Cualquier amante de las plataformas disfrutará sus muchas alternativas.



### TARZÁN

**Compañía:** Disney **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1
**Idioma:** Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Una fiel adaptación de la película con muchas alternativas.
↓ Para los más expertos puede resultar demasiado fácil.

7 **Valoración:** Una excelente puesta en escena del último gran éxito cinematográfico de Disney.

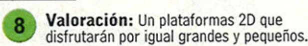


### RAYMAN (PLATINUM)

**Compañía:** Ubi Soft **Precio:** 3.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC.



↑ Largo, colorista, difícil y divertido. Un gran Platinum.
↓ Pese a su atractivo se le notan los años en el apartado técnico.



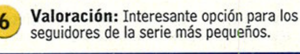
8 **Valoración:** Un plataformas 2D que disfrutarán por igual grandes y pequeños.

### RUGRATS: LA BÚSQUEDA DE REPTAR

**Compañía:** THQ **Precio:** 8.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Fiel recreación de la serie, plagada de minijuegos.
↓ Se hace demasiado corto y resulta muy fácil.



6 **Valoración:** Interesante opción para los seguidores de la serie más pequeños.

### BARRACUDA 2

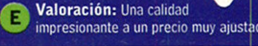
**Distribuidora:** Netac **Precio:** 4.990 ptas.

No sólo es programable, si no que además sus sticks (de gran calidad) son compatibles también con juegos digitales. Es cómodo y ofrece una excelente vibración.

MB **Valoración:** El precio es alto, pero sus prestaciones os pueden merecer la pena.

### DUAL IMPACT

**Distribuidora:** Netac **Precio:** 3.990 ptas.



Tiene unas prestaciones muy similares a las del Barracuda 2, salvo en que no es programable y que no se pueden cambiar los sticks para jugadores zurdos.

E **Valoración:** Una calidad impresionante a un precio muy ajustado.

### DUAL SHOCK

**Distribuidora:** Sony **Precio:** 4.500 ptas.

Calidad incuestionable, comodidad y sencillez son las principales virtudes de este mando que además podemos encontrar en varios colores. El más fiable.



E **Valoración:** Es el mando oficial y eso es una garantía de

### MAD CATZ DUAL FORCE

**Distribuidora:** Proein **Precio:** 4.290 ptas.

Sus sticks son compatibles con juegos analógicos y digitales, la cruceta es comparable a la del Dual Shock, es cómodo y tiene dos botones analógicos compatibles con NegCon.



E **Valoración:** Tiene prestaciones superiores al Dual Shock. Genial.

### THEME HOSPITAL

**Compañía:** Bullfrog **Precio:** 3.990 ptas. **jug:** 1
**Idioma:** Castellano **Periféricos:** MC, R.



↑ Su enorme sentido del humor, los excelentes gráficos. Muy divertido.

↓ Que no te guste la estrategia o que sus posibilidades te superen.

**9 Valoración:** Controlar todas las variables de un hospital llega a absorber durante horas.



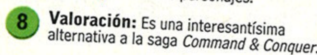
### POPULOUS III: EL PRINCIPIO

**Compañía:** Bullfrog **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Un mundo 3D lleno de magias, alternativas y posibilidades.

↓ A veces no se distinguen bien los distintos personajes.

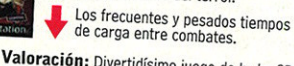


**8 Valoración:** Es una interesantísima alternativa a la saga *Command & Conquer*.

### DARKSTALKERS 3

**Compañía:** Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS.





↑ Algunos personajes están inspirados en los clásicos del terror.

↓ Los frecuentes y pesados tiempos de carga entre combates.

**8 Valoración:** Divertidísimo juego de lucha 2D con grandes dosis de humor y jugabilidad.

### MARVEL VS CAPCOM

**Compañía:** Capcom **Precio:** 4.490 ptas. **jug:** 1-2
**Idioma:** Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ Un excelente crossover con los mejorespersonajes de cada universo.

↓ No poder cambiar de luchador en cualquier momento.

**7 Valoración:** No llega a la calidad de *Street Fighter Alpha 3*, pero es muy divertido.



### TEKKEN 3 (PLATINUM)

**Compañía:** Namco **Precio:** 3.490 ptas. **jug:** 1-2
**Idioma:** Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.

↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

**10 Valoración:** Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.



### CIVILIZATION II

**Compañía:** Activision **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Controlar los designios de una civilización desde sus orígenes.

↓ Su sistema de menús es bastante complejo y requiere dedicación.

**7 Valoración:** Un juego que requiere muchas horas y paciencia. Pero engancha.

### C&C: RED ALERT RETALIATION

**Compañía:** Westwood **Precio:** 3.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, R, LC.



↑ Más unidades, más escenarios, más niveles.

↓ Demasiado parecido a su antecesor. Una vez más, el control.

**7 Valoración:** Es más completo que el *Retaliation*, pero mucho más caro.

### RAIMBOW SIX

**Compañía:** Take 2 **Precio:** 8.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Un juego de comandos muy realista y con gran variedad de misiones.

↓ Precisamente su realismo hace que sea un juego muy, muy difícil.

**7 Valoración:** Es un juego con aspecto de shoot'em up, pero con más notas de estrategia.

### DESTREGA

**Compañía:** Koei **Precio:** 6.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Su sencillo sistema de magias es idóneo para los menos expertos.

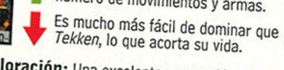
↓ Demasiado sencillo para los más expertos. Gráficamente soso.

**6 Valoración:** Un juego ideal para iniciarse en la lucha. Para los expertos, un juego corriente.

### SOUL BLADE (PLATINUM)

**Compañía:** Namco **Precio:** 3.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC.





↑ Los efectos de luz, el elevado número de movimientos y armas.

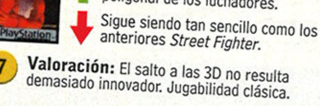
↓ Es mucho más fácil de dominar que *Tekken*, lo que acorta su vida.

**8 Valoración:** Una excelente conversión de una recreativa genial. Un título muy recomendable.

### SF EX PLUS α (PLATINUM)

**Compañía:** Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC.





↑ El renovado y atractivo look poligonal de los luchadores.

↓ Sigue siendo tan sencillo como los anteriores *Street Fighter*.

**7 Valoración:** El salto a las 3D no resulta demasiado innovador. Jugabilidad clásica.

### WWF WARZONE (PLATINUM)

**Compañía:** Acclaim **Precio:** 3.990 ptas. **jug:** 1-4
**Idioma:** Inglés **Periféricos:** MC, DS, MT.



↑ La velocidad de juego transmite toda la emoción de este deporte.

↓ Tiene menos movimientos y modos de juego que *WWF Attitude*.

**8 Valoración:** Su secuela lo supera en todo, aunque la diferencia no compensa el precio.



### C&C: RED ALERT (PLATINUM)

**Compañía:** Westwood **Precio:** 3.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, R, LC.



↑ Un juego de guerra muy completo y con un precio fenomenal.

↓ Lástima que esté en inglés y que su control con el pad sea regular.

**8 Valoración:** El mejor juego de estrategia bélica en tiempo real. Fácil de jugar y divertido.

### GLOBAL DOMINATION

**Compañía:** Psygnosis **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.



↑ Controlar todo el globo terráqueo atajando los conflictos bélicos.

↓ Se termina haciendo monótono. Tiene pocas opciones.

**7 Valoración:** Aunque es un juego original y divertido, no engancha durante mucho tiempo.




### DRAGON BALL FINAL BOUT

**Compañía:** Bandai **Precio:** 7.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Francés
**Periféricos:** MC.



↑ Poder controlar a la flor y nata del universo Dragon Ball.

↓ El control, la lentitud de los movimientos y el idioma.

**6 Valoración:** Los seguidores de la serie tienen un juego a su medida, aunque un poco lento.

### STREET FIGHTER ALPHA 3

**Compañía:** Capcom **Precio:** 7.490 ptas. **Jug:** 1-2
**Idioma:** Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ El carisma de los personajes y los tres sistemas de lucha distintos.

↓ Sus tiempos de carga, aunque no llegan a ser desesperantes.

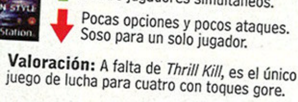
**9 Valoración:** Por su calidad, modos de juego y personajes es el mejor juego de lucha 2D.



### WU-TANG: SHAOLIN STYLE

**Compañía:** Activision **Precio:** 8.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, MT.





↑ Con diferencia, las peleas para cuatro jugadores simultáneos.

↓ Pocas opciones y pocos ataques. Soso para un solo jugador.

**7 Valoración:** A falta de *Thrill Kill*, es el único juego de lucha para cuatro con toques gore.

### WWF ATTITUDE

**Compañía:** Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, MT.



↑ Los gráficos, las animaciones y sus variados modos de juego.

↓ Es un poco más lento que Warzone ... y también un poco más caro.

**7 Valoración:** Es el simulador de wrestling más completo y realista que se puede encontrar.

**Los 3 imprescindibles**

- C&C: RED ALERT (PLATINUM)
- POPULOUS III: EL PRINCIPIO
- THEME HOSPITAL

### KKND KROSSFIRE

**Compañía:** Infogrames **Precio:** 7.990 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS.

↑ Que dos jugadores puedan cooperar en las misiones.

↓ Tiene un control extraño y es demasiado simplote.

**6 Valoración:** Es divertido, pero mejor prueba primero con la saga *Red Alert*.

### BLOODY ROAR 2

**Compañía:** Hudson **Precio:** 7.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS.

↑ Las transformaciones en bestia y la fluidez de las animaciones.

↓ Pocos personajes y, además, no tienen demasiados movimientos.

**7 Valoración:** Pese a las carencias citadas, es un título muy espectacular y jugable.

### EHRGEIZ

**Compañía:** Square **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-2
**Idioma:** Inglés **Periféricos:** MC, DS.

↑ Un original arcade de lucha totalmente 3D y con minijuegos.

↓ Las 3D dificultan la ejecución de los ataques especiales.

**8 Valoración:** Un gran juego de lucha que une calidad y originalidad.



### TEKKEN 2

**Compañía:** Namco **Precio:** 3.490 pesetas
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC.



↑ Rápido, emocionante, muchos personajes y movimientos...

↓ Comparado con *Tekken 3* tiene poco que hacer.

**7 Valoración:** Hasta la llegada de Tekken 3 era el rey, aunque ahora...

### WCW MAYHEM

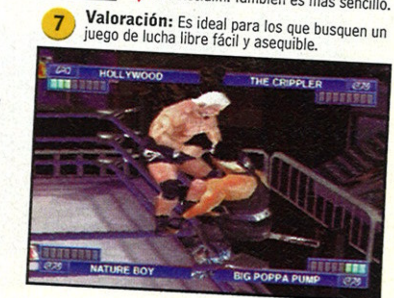
**Compañía:** EA **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-4
**Idioma:** Inglés **Periféricos:** MC, DS, MT.



↑ Que sean los mismos combates que ahora se emiten en la tele.

↓ Técnicamente es inferior a los *WWF* de Acclaim. También es más sencillo.

**7 Valoración:** Es ideal para los que busquen un juego de lucha libre fácil y asequible.



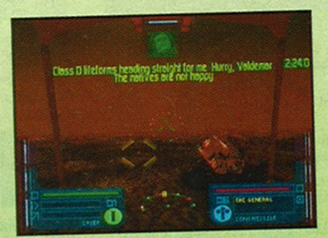
PSYGNOSIS • Shoot´em Up

# Colony Wars: Red Sun

## La otra guerra de las galaxias







De todas las sagas galácticas en consola, la iniciada por Psygnosis con *Colony Wars* ha sido la única que ha sabido superarse con el paso del tiempo y mantenerse entre los mejores mata-mata del momento. A medio camino entre simulador y mata-mata, en *Colony Wars* asumíamos el papel de un piloto de caza que debía tomar parte en la lucha a muerte entre dos facciones distintas: la opresiva Flota estelar, y la Liga de Mundos Libres. En esta tercera entrega, sin embargo, las cosas cambiarán y asumiremos el papel de Valdemar, un mercenario. Como tal no perteneceremos a ningún bando, sino que podremos escoger libremente para quién queremos trabajar. De hecho, incluso será posible que en una misión nos contrate la gente contra la que peleamos en la anterior.

Y es que *Red Sun* no tendrá una campaña lineal que debamos seguir obligatoriamente, sino una serie misiones entrelazadas que, dependiendo de cuáles (y cómo) hagamos, nos llevará a uno u otro de los distintos finales del juego. Tanto será así, que no sólo podremos seguir avanzando aunque fracasemos en ciertas misiones, sino que incluso habrá finales a los que no podremos acceder a menos que perdamos ciertas batallas.

Eso sí, tampoco convendrá pasarse a la hora de perder misiones, o de lo contrario nos encontraremos sin dinero para acceder a más naves y a más armamento.

*Colony Wars Red Sun* mantendrá el estupendo control de los títulos anteriores, que como bien saben los habituales de la serie, consiste en asignar una función a cada botón del pad. Por desgracia, esto también significa que no cambiarán su único rasgo molesto: la necesidad de estar pulsando todo el rato el botón de aceleración para que no se pare la nave.

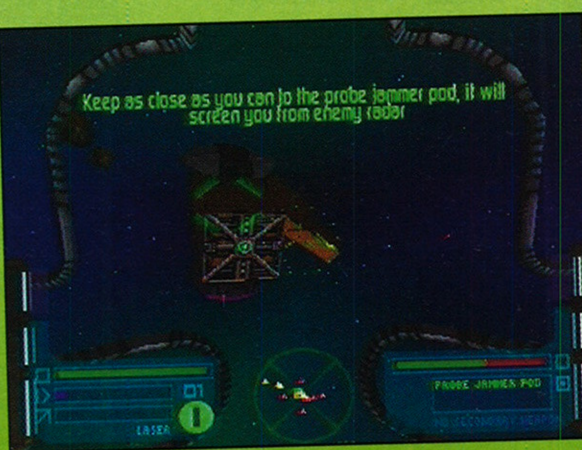
Lo que sí cambiará (y bastante) será la IA de los rivales, muy superior a la de los títulos anteriores. Nuestros enemigos no sólo buscarán las mejores posiciones para dispararnos, sino que incluso desarrollarán estrategia grupales (como cubrirse entre ellos) para atacarnos.

A nivel gráfico, *CW: Red Sun* nos presentará unos escenarios mucho más consistentes que los de los títulos anteriores, pero seguirán estando igual de vacíos. Lo cual será una auténtica pena, porque con unos poco árboles, rocas o edificios en las misiones terrestres, el juego habría ganado mayor espectacularidad gráfica.

Aún así, lo cierto es que *Red Sun* es un título que apunta alto. De hecho, a no ser que ocurra algún desastre inesperado, puede erigirse como el mejor simulador espacial de la historia, y un título muy recomendable para cualquier amante de los mata-mata.

**Primera Impresión: E**



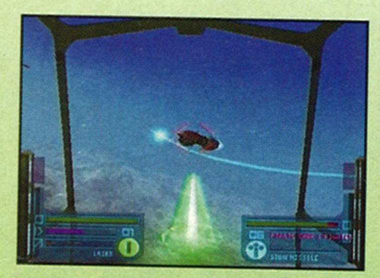



En todas las misiones, se nos darán consejos para poder concluirlas con éxito. Si no habláis inglés no os preocupéis, ya que la versión final estará doblada.



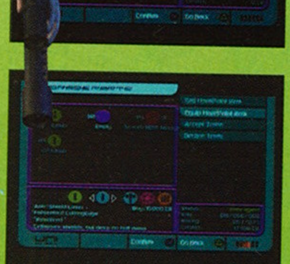


El juego tendrá una campaña con 50 misiones distintas. Éstas se desarrollarán tanto en el espacio como en superficies planetarias.





## ¿Quién da más?



Como buenos mercenarios que somos, nos conviene ir a las misiones en las que paguen más. Así ganaremos suficiente dinero para cambiar la nave o comprar más armas.

SONY • Deportivo

# CoolBoarders 4

## Vuelve el rey del snowboard

Una vez más, la llegada del frío invernal anuncia la inminente aparición de un nuevo título de la saga *CoolBoarders*, cargadito de mejoras con las que superar a su anterior entrega.

Así, *CoolBoarders 4* será el primer juego de la serie que nos permitirá crear a nuestros propios corredores y tablas, con las evidentes ventajas que esto implicará. Además, también incluirá 16 deportistas reales (como el mismísimo Jason Brown), con los que podremos realizar todo tipo de espectaculares acrobacias sobre la nieve. Y es que a diferencia de *CoolBoarders 3*, *CB4* tendrá un sistema de control muy fácil e intuitivo, en el que todas las piruetas se realizarán mediante sencillas combinaciones de botones.

En lo tocante a las pistas, el juego incluirá cinco circuitos repartidos por todo el globo. En cada uno deberemos superar cinco pruebas distintas (Descenso, Slope, Half Pipe, Big Air CBX), accediendo así a nuevos corredores y competiciones. Obviamente, esta gran variedad de pruebas promete hacer a *CoolBoarders 4* mucho más longevo de lo habitual en él género, pero no será este su mejor punto.

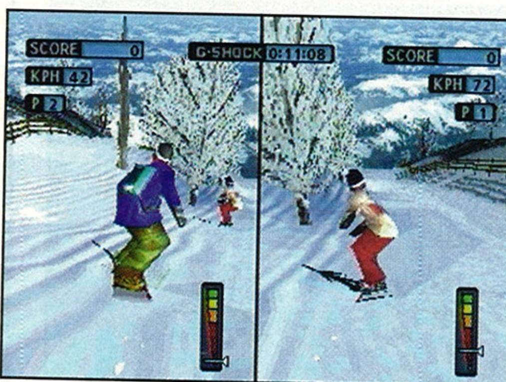
Su rasgo más destacable será su deslumbrante apartado gráfico, ya que no sólo tendrá personajes enormes con unas animaciones y unos movimientos prácticamente perfectos, sino unos preciosos y sólidos escenarios repletos de detalles.

Por todo eso, *CoolBoarders 4* tiene muchas posibilidades de convertirse en el mejor juego de snowboard del presente año. Por desgracia, aún tendremos que esperar todo un mes hasta poder confirmarlo. Paciencia.

**Primera impresión:** MB



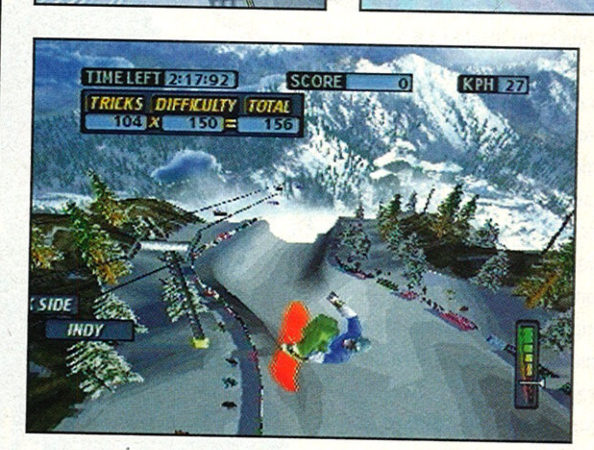

Si todo lo demás falla, en *CoolBoarders 4* podremos "convencer" a nuestros adversarios de que nos dejen pasar mediante "suaves golpecitos" en la boca del estómago. Deportividad ante todo.




*CoolBoarders 4* incluirá un modo multijugador a cuatro jugadores, pero por tandas, no simultáneo. Así, mientras dos jugadores juegan, los otros dos tendrán que sentarse a mirar cómo lo hacen sus amigos.










Nos encontraremos con zonas de nieve blanda, en las que nos hundiremos nada más entrar y que tendremos que evitar por todos los medios para no perder demasiada velocidad.

EIDOS • Aventura de acción

# Fear Effect

## Acción por los cuatro costados

Fear Effect será el nombre definitivo de *Fear Factor*, una prometedora aventura a medio camino entre los Survival Horrors y las películas de acción hongkonesas. En ella controlaremos a tres mercenarios, que deberán infiltrarse en una misteriosa región de China para rescatar a la hija de un importante empresario.

*Fear Effect* tendrá una mecánica muy parecida a la de *Resident Evil 2*. Así, manejaremos alternativamente a los personajes, teniendo que recorrer un montón de mapeados 3D repletos de puzzles y enemigos. El control, a su vez, también será muy parecido al de *Resident Evil* (la cruceta para las direcciones, un botón para correr, otro para disparar y otro para las acciones) , si bien incorporará algunas innovaciones. De hecho, será posible llevar un arma en cada mano y disparar con cada una a blancos distintos.

Sin embargo, el punto más original de este juego será la aparición de un medidor de adrenalina que afectará a la eficacia de nuestras acciones. Así, en situaciones muy peligrosas la adrenalina se disparará, haciendo que nos movamos más rápido y que disparemos mejor (como en las películas de John Woo).

Gráficamente, *Fear Effect* presentará unos escenarios muy tétricos y detallados, concebidos con el doble propósito de asustarnos y recrearnos la vista. De hecho, sus diseñadores afirman que quieren un juego que asuste y sorprenda constantemente. Lo cual no sería nada malo, si no hubiesen descuidado la IA de los enemigos. En la versión que hemos probado, los enemigos presentaban un comportamiento totalmente ilógico, como liarse a tiros contra las paredes.

No obstante, lo cierto es que *Fear Effect* es un juego que promete bastante, por lo que estamos seguros de que este fallo será subsanado en la versión definitiva. La cual saldrá, dicho sea de paso, en unos pocos meses.

**Primera Impresión:** MB



En *Fear Effect* alternaremos el control de tres personajes distintos, teniendo cada uno sus propias habilidades y defectos.





El juego tendrá un aspecto muy parecido al de la saga *Resident Evil*, pero con un look mucho más siniestro.

Cuanto más peligro haya, más rápidamente reaccionarán nuestros personajes. Vamos, igualito que en las películas.



## ¡Ataque va!

En *Grandia* subirán de nivel no sólo los personajes, sino sus habilidades. Así, cuanto más usemos un arma o un hechizo, mejor la utilizaremos y más daño haremos con ella. Este sistema, además, nos permitirá descubrir y desarrollar nuevas técnicas de combates, y combinarlas entre sí para crear golpes nuevos.









# Grandia El rol en tres dimensiones

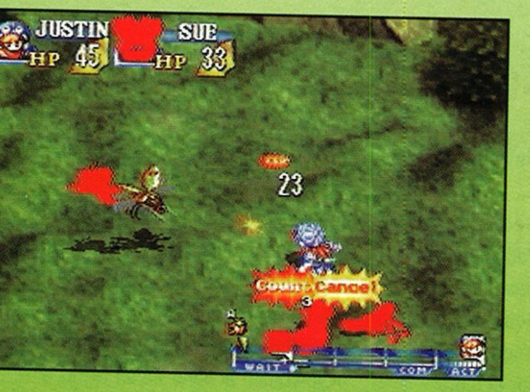
En los próximos meses vamos a recibir una estupenda remesa de juegos de rol de altísima calidad en los que parece despuntar este atractivo RPG 3D de Ubi Soft. Su nombre será *Grandia* y en él asumiremos el papel de Justin, un joven aventurero que se embarcará en una emocionante aventura llena de peligros para descubrir una civilización perdida. Para ello tendremos que explorar un inmenso mundo fantástico, hablar con sus habitantes y enfrentarnos a todo tipo de trampas y enemigos.

Uno de los puntos fuertes del juego será el sistema de combates, que nos permitirá combinar ataques físicos y mágicos de manera que nuestros personajes pueden llegar a aprender más de 50 golpes distintos de muy diversos efectos y condiciones. Eso sí, los combates serán por turnos, pero el reloj se detendrá únicamente cuando nos toque atacar, lo que dará el juego un aire muy dinámico. En cualquier caso, no debéis preocuparos porque por suerte los combates no serán aleatorios, es decir, no nos atacarán de imprevisto, ya que tan sólo pelearemos cuando nos acerquemos a un enemigo, y como los veremos desplazarse por los mapeados 3D del juego, podremos evitarlos fácilmente.

Pero no todo será combate en *Grandia*. La historia tendrá mucha importancia, ya que nos presentará unos personajes con vivencias, sentimientos y creencias propios, con los que será muy fácil identificarse. Más aún si tenemos en cuenta que estará traducido al castellano.

En lo único que *Grandia* puede flojear un poco es en su apartado gráfico, que quedará por detrás de otros títulos de última generación como *Final Fantasy VIII*, aunque tampoco estará falto de encanto gracias al marcado look de dibujo animado de sus personajes. Por lo demás, si tenemos en cuenta que serán necesarias más de 60 horas para terminar el juego, coincidiréis con nosotros en que promete ser un RPG de lo más interesante.

**Primera Impresión:** E



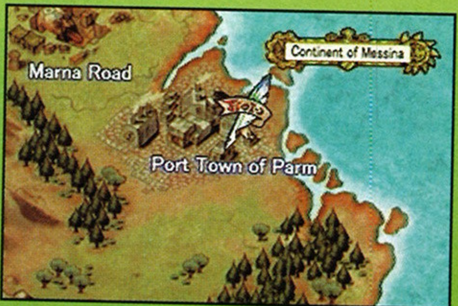





En *Grandia* los enemigos se desplazarán por la pantalla libremente, por lo que podremos esquivarlos. Así, nos evitaremos los frustrantes enfrentamientos aleatorios de otros RPGs.




Los personajes tendrán varios rostros que mostrarán su estado de ánimo. Este rasgo hará que *Grandia* resulte mucho más expresivo que otros muchos títulos actuales.




Los desplazamientos entre las distintas localizaciones se harán haciendo clic sobre ellas en un mapa. De esta manera, no nos encontraremos con ningún monstruo en nuestros viajes.



SQUARE • RPG

# SaGa Frontier 2

## Más de veinte años con un mismo personaje

La mejor palabra para definir este nuevo RPG de Square es original. Y es que *SaGa Frontier 2* rezuma originalidad por los cuatro costados, empezando por su concepto y continuando por sus gráficos, estilo de juego, sistema de combates y hasta sus protagonistas.

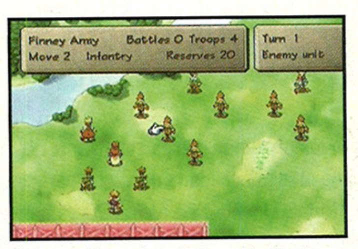
Pocos juegos, por no decir ninguno, nos permiten manejar a una familia de aventureros a lo largo de los años, apreciando cómo pasa el tiempo. Tanto es así, que comenzaremos controlando al príncipe Gustav cuando cuente con 11 años y dejaremos de hacerlo después de que hayan transcurrido 20 años más.

Sin embargo, el controlar toda una saga familiar no será el único punto original de SaGa Frontier, ya que casi sorprende por igual descubrir que dispondremos de tres estilos de combate diferentes (individual, grupal o de ejército) y que combatiremos a base de combos, empleando las armas y técnicas especiales propias de cada uno de los personajes.

A nivel gráfico, *Saga Frontier 2* será una auténtica preciosidad, que presentará unos bellísimos escenarios dibujados repletos de detalles. A su vez, los personajes serán muy expresivos, lo que realzará la intensidad narrativa de la historia, otro de los grandes atractivos de este original RPG que muy pronto podremos disfrutar.

**Primera impresión: B**

Los escenarios de *SF2* serán muy atractivos y coloridos. Lo cual no es de extrañar si tenemos en cuenta que serán dibujados.



El sistema de combate de *Saga Frontier 2* nos permitirá pelear con un único personaje, con un grupo, o con todo un ejército.




PSYGNOSIS • Arcade de velocidad

# Rollcage Stage 2

## ¡Para subirse por las paredes!




Los coches de Rollcage Second Stage serán capaces de circular por paredes y techos.

Sin duda recordaréis *Rollcage*, el arcade futurista de Psygnosis en el que conducíamos coches capaces de circular por muros y paredes. Pues bien, abrochaos el cinturón porque en poco menos de un mes podréis disfrutar de *Rollcage Stage 2*, la esperada continuación de este divertidísimo título.

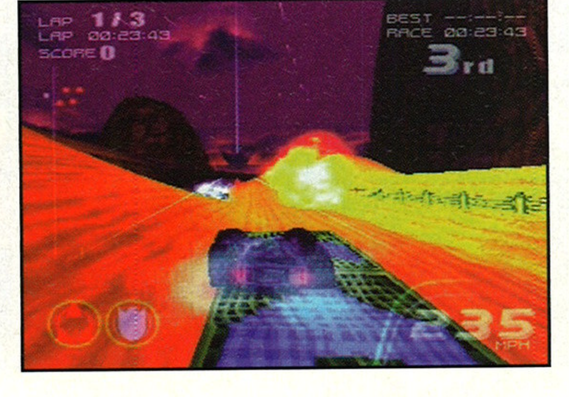
*Rollcage Stage 2* mantendrá el planteamiento desenfadado de su antecesor, los coches trepadores y los escenarios repletos de items y de elementos destruibles. Todo lo demás cambiará, empezando por el motor gráfico, con vistas a realzar los muchos atractivos del juego. Así, disfrutaremos de escenarios consistentes y repletos de juegos de luces que transmitirán como nunca la sensación de velocidad.

A su vez, el control será más asequible, aunque nos seguiremos despistando al bajar de un techo, y habrá muchas más opciones de juego. En este sentido, *Rollcage 2* presentará cuatro ligas nuevas, que sumarán un total de veinte circuitos distintos y una la opción multijugador con varios modos de juego.

Por todo esto, queda claro que *Rollcage 2* será muy superior a su antecesor. Lo que habrá que comprobar es qué tal se defenderá ante monstruos del género como *Wip3out*. Pronto saldremos de dudas.

**Primera impresión: B**



CRAVE • Aventura de acción

# Galerians

## Una alternativa a *Resident Evil*

Cada cierto tiempo aparecen algunos juegos que, ya sea por su argumento, desarrollo o porque, sencillamente, tienen algunos matices violentos, crean cierta discordia entre los medios de comunicación no especializados y las asociaciones de padres. Por desgracia, mucho nos tememos que *Galerians* va a ser la nueva cabeza de turco, el nuevo juego que probablemente va a dar que hablar a la prensa sensacionalista que, una vez más, tratará a los videojuegos como si fueran "sólo para niños".

Antes de nada queremos dejar muy, pero que muy claro, que *Galerians* será un juego para adultos, ya que su argumento y desarrollo no son precisamente los de *Barbie Race & Ride*.

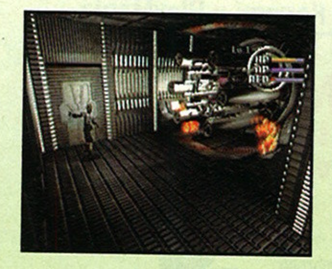
Si alguno de vosotros habéis tenido la oportunidad de leer el manga Akira, de Katsuhiro Otomo, ya podréis tener una idea de los temas que trata *Galerians*. Para aquellos que no conozcáis esta obra maestra del manga os diremos que ambos títulos tratan sobre unos ficticios experimentos, con radiaciones y sustancias químicas, que tratan de despertar el poder mental de las personas. Los individuos seleccionados para semejante barbaridad son jóvenes de corta edad, siendo Rion, el protagonista de *Galerians*, uno de ellos.

Su desesperada aventura nos invitará a que le acompañemos en la búsqueda de una misteriosa chica que se comunica con él telepáticamente y, si es posible, escapar juntos del enorme edificio en que están retenidos. Todo transcurrirá en el año 2055, y su desarrollo adoptará la estética y mecánica de cualquier *Resident Evil*.

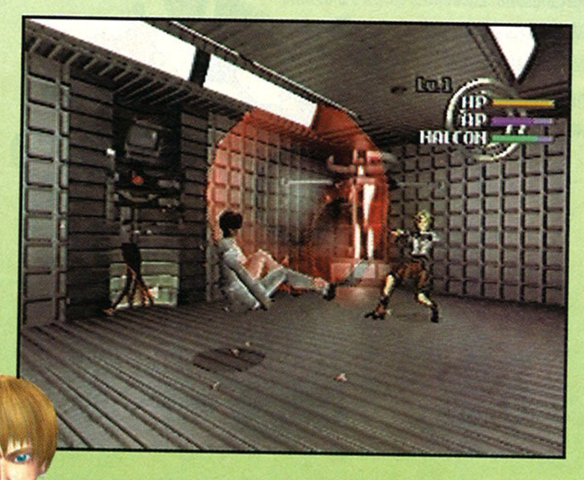
Y llegamos al punto verdaderamente polémico de *Galerians*. Como ya habréis imaginado, Rion dispondrá de una serie de poderes especiales que despertará utilizando las sustancias químicas que encuentre en el edificio. Así pues, las pistolas y demás armas de fuego convencionales dejarán su puesto a unos poderes mentales que permitirán a Rion realizar demoledoras ondas de choque, capaces de detener el corazón de nuestros perseguidores.

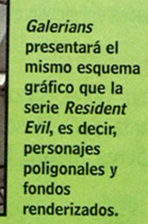
Por todos estos elementos, *Galerians* corre el peligro de ser tachado de muchas cosas como, por ejemplo, de promover el consumo de fármacos entre los usuarios y cosas parecidas, algo que no tendría que pasar si antes miramos bien la recomendación de edad. Nosotros hemos tenido oportunidad de jugar bastante con él, y no hemos sentido ninguna necesidad especial: sólo es un juego con el que estamos disfrutando y que puede ser una clara alternativa a la saga *Resident Evil*.

**Primera Impresión:** MB







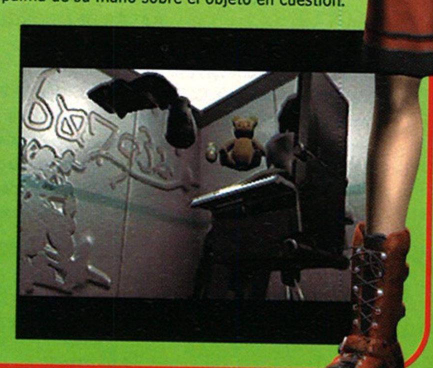


*Galerians* presentará el mismo esquema gráfico que la serie *Resident Evil*, es decir, personajes poligonales y fondos renderizados.

### Un vistazo al pasado

Rion contará con numerosos poderes, algunos de ellos realmente curiosos. Uno de los más útiles nos permitirá echar un vistazo al pasado, momento que se nos mostrará en forma de secuencia de vídeo. Para ello Rion tan sólo tendrá que extender la palma de su mano sobre el objeto en cuestión.



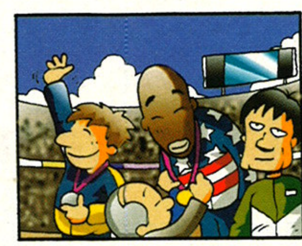


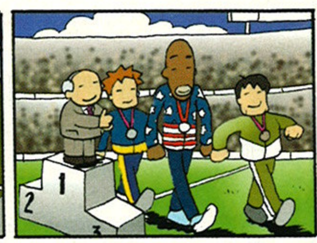


*Galerians* estará compuesto por 3 CD´s, que albergarán más de 50 horas de juego real y casi dos horas de secuencias de vídeo que, por supuesto, serán de gran calidad.

Si lo vuestro es el deporte no podréis eludir el encanto de unas olimpiadas tan originales y divertidas como las de estos pasatiempos. No perdáis el tiempo, que si conseguís resolverlos podréis ganar uno de los 15 juegos de *Track & Field 2* que sorteamos Konami y PlayManía.

## HUMOR





## A POR LAS MEDALLAS

**¡VAYA!, JUSTO CUANDO SE IBAN A ENTREGAR LAS MEDALLAS, EN EL PODIO SUCEDE UN PEQUEÑO INCIDENTE.**

Por eso tu atención visual ahora es importantísima. Encuentra en este embrollo 10 MEDALLAS de oro con cinta azul. Rápido, los campeones te están esperando.



## ¿SABEMOS DE DEPORTES?

**A LO LARGO DEL JUEGO DE KONAMI DEMOSTRAREMOS EN DIVERSAS DISCIPLINAS DEPORTIVAS NUESTRA HABILIDAD Y DESTREZA PARA LLEGAR AL ORO.** Pero antes de disfrutar de la segunda parte de este gran juego olímpico, ¿conoces el nombre de estas pruebas olímpicas? Ordena en cada casilla el nombre correspondiente a cada número.

1: OTALS ED LUTAAR
S: ____________

2: MZTAANIONLE DE CDSIO
S: ____________

3: 010 RMSETO OLOSI
S: ____________

4: OZALNNTEIAM DE SEPO
S: ____________

5: LAABJNIA
S: ____________

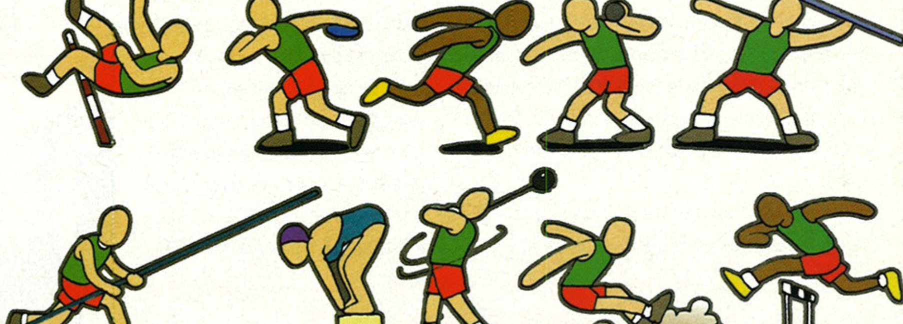
6: OASTL NCO RIPATGE
S: ____________

7: OINAATCN
S: ____________

8: TOLLRMIA
S: ____________

9: TSAOL ED ONIGTDUL
S: ____________

10: 011 SOTMRE ALVASL
S: ____________



## CRUZADA OLÍMPICA

**YA QUE ESTAMOS EN EL AÑO OLÍMPICO VAMOS A PONER A PRUEBA TUS CONOCIMIENTOS.**

Te proponemos que resuelvas esta cruzada de palabras con las siguientes ciudades del mundo que han sido sede de alguna Olimpiada.

**CIUDADES:**
Roma, Tokyo, Barcelona, Los Angeles, Atlanta, Seúl, Moscú, Sidney, Atenas, Amberes, México, Munich, Montreal.



BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Pedro Teixeira 8, 2 Planta. 28020 (Madrid). Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2. - De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *International Track & Field 2* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. - Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de enero de 2000 y el 25 de febrero de 2000.
4. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Konami y Hobby Press.

Nombre: .......... Apellidos: ..........
Dirección: ..........
Localidad: .......... Provincia: ..........
C.Postal: .......... Teléfono: .......... Edad: ..........




www.centromail.es

## ¿Por qué Centro MAIL?



**Porque** puedes cambiar y **alquilar** todos tus videojuegos.



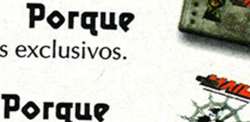
**Porque** te ofrecemos continuamente los **mejores precios**.




**Porque** tenemos miles de juegos a **precios increíbles**.



**Porque** con la **Tarjeta de Socio** participarás en promociones y sorteos exclusivos.



**Porque** tenemos el mayor **catálogo** del sector, con más de 2.000 artículos diferentes.



**Porque** nos puedes **encargar** y **reservar** tus juegos favoritos para que no te quedes sin ellos.

**Porque** disponemos de una **página Web** muy completa donde podrás consultar todo.



**Porque** siempre encontrarás todas las **novedades** y, generalmente, **antes**.

**y porque** somos la primera cadena especialista en informática y videojuegos de España







[del 1 al 29 de Febrero]

**CARMAGEDDON (RED BLOOD)**
8.490 PlayStat 4.990

**GRAN TURISMO 2**




**TOMB RAIDER III**




**PACK ACCLAIM ACTION**
11.990 6.990

**TENCHU STEALTH ASSASINS**




IMPUESTOS INCLUIDOS

**RESIDENT EVIL 3 NEMESIS**




**RESERVA TU RESIDENT EVIL 3 Y PODRÁS OBTENER UNA DE LAS 3000 GORRAS, 2000 POSTERS O 1000 CAMISETAS DEL JUEGO.**

Ofertas válidas hasta fin de existencias

**pedidos por internet** www.centromail.es

**pedidos por teléfono** 902 17 18 19

**A CORUÑA**
**A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
**Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
**ÁLAVA**
**Vitoria** C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824
**ALICANTE**
**Alicante**
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
**Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
**Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
**Elda** Av. José Martínez González, 16-18b ✆965 397 997
**ALMERÍA**
**Almería** Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
**BALEARES**
**Palma de Mallorca**
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
**Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
**BARCELONA**
**Barcelona**
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
**Badalona**
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
**Barberá del Vallés** C.C. Baricentro, Local 37. A-18. Salida 2
**Manresa** C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
**Mataró** C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
**Sabadell** C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
**BURGOS**
**Burgos** C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
**CÁDIZ**
**Jerez** C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
**CASTELLÓN**
**Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
**CÓRDOBA**
**Córdoba** C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
**GIRONA**
**Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
**Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256
**Palamós** C/ Enric Vincke, s/n ✆972 601 665
**GRANADA**
**Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
**GUIPUZCOA**
**San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
**Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
**HUELVA**
**Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
**HUESCA**
**Huesca** C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
**JAÉN**
**Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
**LA RIOJA**
**Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
**LAS PALMAS DE G. CANARIA**
**Las Palmas**
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
**Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
**LEÓN**
**León** Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
**Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
**MADRID**
**Madrid**
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
**Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
**Alcobendas** C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
**Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
**Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
**Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
**Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
**Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
**MÁLAGA**
**Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
**Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
**MURCIA**
**Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
**NAVARRA**
**Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
**PONTEVEDRA**
**Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
**SALAMANCA**
**Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681
**STA. CRUZ DE TENERIFE**
**Sta. Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
**SEGOVIA**
**Segovia** C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
**SEVILLA**
**Sevilla**
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
**TARRAGONA**
**Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
**TOLEDO**
**Toledo** C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
**VALENCIA**
**Valencia**
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
**Gandía** C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ✆962 950 951
**VALLADOLID**
**Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
**VIZCAYA**
**Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
**Las Arenas** C/ del Club, 1 ✆944 649 703
**ZARAGOZA**
**Zaragoza**
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

GAME






# *Gran Turismo 2*: La mejor manera de entrar en el 2000

Resulta sorprendente ver cómo el año 2000, que no ha hecho nada más que comenzar, ya nos está trayendo juegos que marcarán un antes y un después en su género. *Gran Turismo 2* es el ejemplo más claro y contundente de lo que nos espera a lo largo de este prometedor año, un año que estará marcado por los títulos que mejor explotarán el potencial técnico de PlayStation. *Gran Turismo 2* es, por el momento, el único título que aprovecha el 100% de las posibilidades de PlayStation, pero no será el último. Todavía quedan muchos géneros que tienen que dar el do de pecho, la sorpresa que todos estamos esperando. Por eso, el año 2000 promete ser uno de los mejores años de los videojuegos, un año en el que nuestras ilusiones y deseos, sin duda, se verán cumplidos. Y lo mejor de todo es que esto no ha hecho nada más que comenzar...

# Ya no tienes excusa para no saberlo todo sobre PlayStation.

## Elige entre estas 2 opciones de suscripción

**1** **20%** **de descuento**

Por sólo 3.792 pesetas puedes conseguir los 12 próximos números de Play Manía. Así cada número te costará sólo 316 pesetas...

**2** **Gratis** **Una Memory Card de Sony**







Por 5.000 pesetas recibe 12 números y tu Memory Card

## Y además

Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.

Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.

La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.




Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviarnos el cupón por fax al número 902 12 04 47 o por correo eléctronico en la dirección e-mail: suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO




SI EL DEPORTE ES TU PASIÓN...




KONAMI LO PONE EN TU

PlayStation

"PlayStation" y "PlayStation logo" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment. © 1998 Konami es una marca registrada de Konami Co., Ltd. Queda prohibida la copia, alquiler o reventa de cualquiera de estos productos




KONAMI. Orense 34, 9º. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35